月刊 FALCOM MAGAZINE

Vol.01 創刊特別価格 115円

最新作『零の軌跡』が
実力派タッグで
ノベライズ！

小説
零の軌跡

ファルコムの
人気キャラクターが
勢ぞろい！

4コマ漫画
みんな集まれ！ファルコム学園

『空の軌跡』のレーヴェこと
剣帝レオンハルトの過去が
ついに明かされる！

漫画
空の軌跡外伝 レーヴェ物語

漫画版『空の軌跡』でおなじみの
啄木鳥しんき先生からお祝いの
メッセージが到着！

『イラストメッセージ』

ファルコムの最新ニュースをお届け！

ファルコムニュース

近藤社長に今までの、
そしてこれからのファルコムを聞いた！

ファルコム ロングインタビュー

FALCOM MAGAZINE

CONTENTS

1　目次

2　ファルコムロングインタビュー

16　ファルコムニュース

17　『空の軌跡外伝 レーヴェ物語』
楽時たらひ

43　イラストメッセージ
啄木鳥しんき

44　『みんな集まれ! ファルコム学園』
新久保だいすけ

48　『小説版 零の軌跡』
著：田沢大典　イラスト：松竜

日本ファルコム株式会社　代表取締役社長
近藤季洋氏

1981年に創業し、今年30周年を迎える日本ファルコム。
『英雄伝説』や『Ys』など、多数の名作を制作してきた
ファルコムの「今」を、代表取締役社・近藤季洋氏に直撃する！

■PLOFILE
ゲームの開発などを経て、'07年に社長に就任。現在もプロデューサー、ディレクターとして、自らゲーム制作に携わっている。
代表作／『ぐるみん』『空の軌跡』『イース』シリーズなど

日本ファルコムの「今」そしてその魅力とは？

――今年で創業30周年を迎える日本ファルコムですが、ファルコムの近況――「今」を教えてください。

近藤季洋氏（以下、敬称略）：もともとはPCのゲームメーカーとして20年以上に渡ってやってきました。最近ではPCだけでなく、PSPをメインにソフトを制作・販売しています。ゲームとしては、『空の軌跡』や『零の軌跡』の『軌跡』シリーズ、それからPC時代から続いている『Ys』シリーズといったタイトルなど、主にRPGを制作しています。ゲームメーカーとしては、よく老舗といった表現をされることがあるのですが、昔からあるメーカーなので、ユーザーのみなさんには昔から支持いただいている方も多く、それと同時にPSPの方面で新しいユーザーさんもかなり入ってきているといったところが近況でしょうか。

――ファミコンの登場などで、PCゲームメーカーの多くはコンシューマーに移行したなか、20年もPCをメインに活動されていた理由を教えていただけますか？

近藤：入社以来の経験からひとつ言えることは、弊社を支持してくださっているユーザーのみなさんが非常に熱心というか、きちんと作品が出るのを待ってくださる方が多かったことにあると思います。他社さんがコンシューマーに移っていくなかでも、ファルコムのタイトルを楽しみにしてくださるお客さんはPC市場にいた、と。そういったところで、最後までPCで制作していくことになったのかな、と考えています。

――近藤社長が日本ファルムに入社された頃も、PCがメインだったんですか？

近藤：PCがメインでした。しかし、ちょっとずつ、ちょっとずつ、PCの市場全体がシュリンクしていまして。PCでRPGを出すのは日本ファルコムだけだよね、と言われていた頃。創業者の加藤が僕に対して「いつまでもうちだけが、このままだと思うなよ」と言ったのを覚えています。そういうこともあって、僕が社長になる前後から、PCもやりつつ、コンシューマーのほうの開発も検討を始めたという感じです。そして最近になって、PCのパッケージで開発して収支をつけるのが難しいという状況が現実となり、PSPへシフトする形になりました。

――日本ファルコムとは、ひと言でいうと、どのような特徴を持った会社ですか？

近藤：そうですね、いろいろな捉え方があると思うんですけど、ユーザーのみなさんが思っているイメージと、自分たちの考えで一致しているのは、「きちんと丁寧なゲーム制作を行う」ところでしょうか。先日、他社の社長さんと新年会をやる機会がありまして、そこである方が、「ここの中で唯一ファルコムさんだけが違うところがある」という話がありまして。先ほど僕が言ったセリフはそこからお借りしたんですけど（笑）、「お客さんが待っていてくださる」というところが決定的に違うところだという風に言ってくださったんですね。それはどういうことなんだろうな、と考えていくと、やはり非常に丁寧に作った内容、ゲームそのものだと思うんですよ。プロモーションなどももちろん重要なんですけど、作り込んだゲーム内容が、ユーザーのみなさんに訴えているところが大きいのかな、と。だからこそ、ソフトの発売までの期間を開けても、ユーザーさんが楽しみにしていただける。それを支えているのが、創業以来大事にしてきた「やれることはきちんとやる」という、加藤から教えられてきた、哲学というか、モットーです。何となく口に出して言うと恥ずかしいんですけど自分たちでできるところは手を抜かず、決して見て見ぬふりをしないという（笑）。

――確かにファルコム作品は、触っていて安心して楽しめるという印象がありますね。

近藤：そうですね。ですから触ってみて、キャラを動かして気持ちが悪かったらもうアウトなんですよ。コマンドタイプの『軌跡』シリーズのようなRPGであれば、どういう歩く速度が一番いいであるとか、街の広さはどれくらいがいいのかなど、例えば街の隅から隅までストップウォッチで測ったり……。そういったところまで気を使って作るというのが、ファルコムの性格なんだと思います。やはりそれをひと言でいうと、最初にも言ったとおり「きちんと丁寧に」になってきますね。

――いろいろなソフトを作ってらっしゃいますが、ひとつのソフトの開発人数は何人？　また、現在の開発ラインはどれくらいあるのでしょうか？

近藤：プロジェクトごとで、開発人数はバラッキがあります。『零の軌跡』になると他チームからのヘルプも入れて30人以上でしょうか。それでもRPG制作チームとしては少ないほうなんですけど、もともと開発スタッフが40人ぐらいしかいませんので。あと非常に馬力のあるメンバーが少人数で作ってしまうという場合もありますね。そういった場合は5人から10人で終えてしまうこともあります。例えば『ぐるみん』などは非常に少ない人数でやっていますね。あれはゲーム部分だけならば5、6人です。『空の軌跡FC』をPSPに移植したときも同じぐらいでした（笑）。

――それはすごいですね。

近藤：プロジェクトの数は、今は5つ前後です。時期によって変動があるんですけど、PCでやっていた頃はコンバートするチームが多かった

創業以来大事にしてきた「やれることはきちんとやる」という姿勢は社内に浸透しています

りしてプロジェクト数はたくさんありました。PSPもコンバートタイトルがあったんですけど、今は一段落して、数としては絞れている感じでしょうか。

――コンバートタイトルとは？

近藤：移植作ですね。例えばPSPですと『Ysフェルガナの誓い』であるとか、『空の軌跡』シリーズなどです。

――PCですと、Windowsなどの新しいフォーマットが出てきたときなどの移植などですか？

近藤：そうですね。PCがメインの頃は、わりとコンバート作業は勉強も兼ねて新人が一斉にワッとやっていました。とくにPC98からWindowsの過渡期は、かなりのプロジェクト数がありましたね。ちょうど僕がその頃に入社して、『英雄伝説 白き魔女』のWindows版のイベントを増やすのが確か開発の初仕事でした。

――御社の珍しいところといえば、広報の方が公式サイトの運営であったり、ゲームのシナリオを手伝ったりしていると聞いたのですが？

近藤：ツイッターでつぶやいたりもですね（笑）

――会社として、自由な感じなのでしょうか？

近藤：自由かと言われれば、ちょっと違うんですけれど。やはりひとりひとりがいろんな力を持っている場合は、例えば所属は経理だけれども、ゲームを見られる才能があるとしたら、経理だからそれをしないというのは勿体ないですよね。であれば、ちょっとゲームを触ってもらって感想を言ってもらったり、時間があるんだったらさらにアイディアを出してもらうなど。こういったところから、ひとつの部署にとらわれない開発体制が始まっているんですよ。ですから弊社の求人案内を見てもらえば「職種の枠に捉われない」と書いてあるんですね（笑）。大きな会社でいえば、規律や秩序というものがあって、この部署だからこの仕事という決まりは重要になってくると思うんですけど、弊社の人数ではそういったところも柔軟にしているんですね。それぞれが持っている力をすべて発揮して欲しいというところから、そういった形にしています。実は僕も最初は経理志望でファルコムに入ったんですが、サーバーの知識もあったので、しばらく社内のネットワークのインフラ整備をしていました。そのあとシナリオを書いている時期とかもあったんですよ。

――（笑）それはすごいですね。でも、いろんな人の意見が入ってくるからこそ、ファルコムらしい作り込みができるのかもしれないですね。

近藤：そうですね。例えばイラストを描いている人間でも大学時代は何を勉強していたかというと工学部だったり、プログラマでも元々は経営学部の出身だったり、と全く別のことをしていた例が結構あります。ただ、ゲームを凄く好きな人がいて、自分の道と違うと思いつつも力を発揮する場が欲しいっていうのがあるじゃないですか。そういう人間が、ゲーム作りの環境を与えられるときの瞬発力ってすごいんですよ。ずっと絵やプログラムをやってきた人よりも、すごいこともあるくらい。そういう人にとっては、まさにこのファルコムは、力を発揮しやすい場でもありますし、経験者が活躍できる場ももちろんあります。とくにいろいろやってみたいというタイプの人

間には、ゲーム作り全体に関われる会社だな、というところがひとつの自慢ですね。ですから、例えばシナリオライターがずっとシナリオを書いているかといったら、とんでもない。もちろんシナリオだけをやるというのもありなんですよ。ありなんですけど、でもその人間が例えばゲームバランスを見る才能があるとしたら、やはり本人もそういった方面で力を発揮したいという願望もあるでしょう。それに周囲もやってくれれば助かるんですよ。だったらやるしかないと（笑）。プログラムやグラフィックの人間がシナリオに意見を言ったりもしますし、サウンドチームのメンバーがサーバー管理も行ったりと、本当に社内にいろいろなチャンスが転がっている感じです。

僕がシナリオを始めたときも、最初は全くの未経験だったんです。でも、それ以前に、文章は学生の頃やウェブの仕事で書いていたことから、開発に関わるならシナリオをやってみたいという話を周囲にもらしていたんですね。それを当時の上司が覚えていてくれたのか、やってみないかという話になりまして。ただ、その後すぐに自分の甘さを思い知り、自宅でも必死にシナリオの研究をしたのを覚えています。今思えば、そうなることも見越して任されたんだと思います。

――ファルコム作品といいますとBGMが印象的ですが、ファルコムと音楽について教えてください。

近藤：まずゲームミュージックという点でやはり、ファルコムはそれなりに歴史のある会社で、非常にトピックが多いんです。例えばゲームのBGMのCDをレーベルにするというのは、ファルコムが初めてなんですね。そしてJDKとつながっていくんですけど、プロのミュージシャンがゲームのBGMを演奏するというのもファルコムが初。そのほかにも、BGMにボーカルを当てるというのもファルコムが初なんですよ。ゲームミュージック、またゲームそのものの黎明期にそういうことを行ってきた会社なので、自然と社内でサウンドに対する要望は厳しくなりますね。それはクオリティという面でもそうですし、そういったものがバックボーンとしてありますので、作っている本人たちにしてもどんなにゲームがヘボかろうが、音楽だけはすごいっていう形にしてみせるという姿勢で取り組んでいます。やはりクオリティ的には水準以上のものにしていくべきだというところが、社内全体に浸透しているんですよ。そういったところから出てくる曲なので、魅力というか、本人たちの情熱や、やる気といったものがきちんと伝わっているのだろうと考えています。

――ファルコムのミュージックというと、単体で聞いてもクオリティが高いのですが、シーンを印象深くさせるというイメージもありますね。

近藤：そうですね。とくにイベントであれば、シナリオチームとサウンドチームがかなり密接に連携して、どこにどういう曲を当てるかということを、打ち合わせすることもあります。合う曲がないからココにこういう曲が欲しいんだという厳しめのオーダーが開発チームから出ることがあります（笑）。デモムービーの音楽も評判がなかなかいいんですけど、あれは「これだ！」と思える曲が出てくるまで待って、決まると一斉にアレンジやムービー制作が始まります。みんな妥協したくないのでスケジュールを計算しつくした上で、いつも本当にギリギリまで待つんですよ。すでに良い曲があっても、もっと良いものが来るかもしれないと、やはり待ちます。このため進行はいつもギリギリで冷や冷やします。こちらから言わなくても妥協がないんですよ。

――サウンドチームと開発が、ゲームを一丸となって盛り上げているという感じですね。

近藤：はい。サウンドチームもかなり早い段階からいろいろ言うわけですよ。シナリオのここがわからないとか、イメージがつかめなくてロイドの曲が作れないとか（笑）。そういったところも、先ほどの部署間の垣根が低いという話につながると思いますね。だからといって無秩序に言いたいことを言うわけではなく、ゲームとして高めていくんだという目標が一貫してあったうえでのことです。そうやってお互いに高めていくことができる状態になっていると思います。

——昨年発売された『イースvs.空の軌跡』では、過去作からのアレンジ曲を使っていたけれども、しっかり場面に合っていたのが印象的でしたね。

近藤：『vs』は楽しかったですね。選曲した人間は地獄だったみたいですけどね。全部で約4000曲のなかから100曲を入れることになっていたんですけど、開発チームから容量が余っているからまだ入るということで最終的には150曲になって（笑）。言い出したのがサウンドチームではなくて、プログラマだったりするところもファルコムらしいなと思います。

——そういったサービス精神みたいなものも、やはり音楽へのこだわりだったりするんですか？

近藤：はい。そういう流れもあって、2009年に音楽フリー宣言をしまして。これは許諾なしでユーザーさんが曲を使えるというものです。おそらくこれも、業界初ですね（笑）。レゲエとラップと演歌がないくらいで、その他のジャンルはほぼあります。結婚式で使いたいという個人のユーザーさんから、地方テレビが番組のなかで流したり、なかなか反響の大きい有意義なものでありましたね。公共機関でも使いたいなど、問い合わせも多いんですよ。

——ちなみに、JDKさんは80年代からバンド活動をされていたと思うのですが、ずっと活動されていたのですか？

近藤：一度活動を中止して、2007年に再開しました。メンバーも世代交代していますね。再開を決定したのは、『空の軌跡FC』のエンディング曲「星の在り処」にボーカルを入れようという話になったところからですね。ファルコムゲームにボーカルを入れる、入れないというのは当時の社内でも賛否両論でした。でも、実際に上がってきた曲を入れてみたら『空の軌跡』と非常に相性がよくて、エンディングとしても1ランク上のものになったと思います。そういうこともあり、もっと力を入れようという話になりました。実は裏話がありまして、これは実現しなかったのですが、オリビエの歌にも曲をつけようという話もあったんですよ（笑）。ただゲーム中でそこだけ声が入るのは不自然なので、シナリオとサウンドチームが協議して、メッセージがカラオケみたいに歌えるように表示されているんですよ。

——音楽とはちょっと毛色の違う話になるのですが、80年代とえば『Ys』のOVA化であったり、メディアミックス展開もされていました。現在も他メディアとの展開なども考えていらっしゃったりしますか？

近藤：『空の軌跡』、とくにPSPに参入してからですね。非常に、アニメであるとかノベルであるとか、ご提案をいただけることが増えまして。ここ2年ぐらいはそういったことが多く、ウェブマガジンのWebゲッキンやYahoo!コミックであったり、電撃マ王で『空の軌跡』や『零の軌跡』、『Ys』をコミック化しています。

——啄木鳥しんき先生が描く『零の軌跡 プレストーリー ―審判の指輪―』も面白かったですよね。

近藤：トヴァルとカーネリアなど、意外なキャラも出ますしね。もし帝国編を作るとしたら、彼らをぜひ出したいと思っています（笑）。マンガのほうも非常にユーザーさんに好評でしたので、もし喜んでもらえるようしたら、ノベルやアニメといったものも積極的に展開していきたいと考えています。いくつか具体的に進んでいる新しいものもありますので、楽しみにお待ちいただければと思います。

——先ほどJDKのお話をしていただいたんですけれども、もちろんこれからもCDは発売されますか？

近藤：BGMのサントラはもちろん出していきます。それから、2月18日ですが、『零の軌跡』のスーパーアレンジバージョンが発売されるんですよ。こういった企画系のものなど、30周年を記念して出していきたいと考えています。

——ほかにも30周年のイベントなどは考えてらっしゃったりはしますか？

近藤：詳細はまだ固まっていないんですけど、自社はもちろん、他社さんとも一緒にいろいろな企画で盛り上げていけたらと思っています。3月9日の創立記念日を皮切りに、順次発表していきますので、ご期待ください。

——最近ですと昔のアニメなどをHD化して再販されていますが、『Ys』のOVAをHDリマスターしてBlu-rayなどで発売する予定などはありますか？

近藤：それは考えてなかったですけど、やりたいですね。OVAは、当時のものとしては絵もきれいですし。Blu-rayでなくとも、今だといろいろできますよね。例えばPlayStation®Storeでアニメの配信もできますし。そういったところでやってみるのも、面白いかもしれません。

ファルコムタイトルの魅力 PSPでの手応え

——日本ファルコムを代表するタイトルについてお聞かせください。まずは『ドラゴンスレイヤー』についてを。

近藤：『ドラゴンスレイヤー』シリーズは創業者と先輩が作ったものなので、僕たちにとっては教科書ですね。あのシリーズにはファルコム製RPGの基本がすべて詰め込まれていると思っています。例えば、最初の宝箱がプレイ時間のどれくらいでどこで手に入るとか、やはり過去の自分達の会社のシリーズで参考にす

新しいハードは、どれも気になりますねPSP以外のハードでの開発もはじめています

ることがあるんですよ。そういったときに『ドラゴンスレイヤー』シリーズがどういうことをやっていたのかというのは、開発のスタッフの脳裏に常にあるんだと思います。『ドラゴンスレイヤー』シリーズというと、当時のゲームユーザーで知らない人がいないくらいのタイトルですから。何か見守られているような気がして、今作っているものも手を抜けないなあと思わされるシリーズですね。

——次は『Ｙｓ』シリーズを。

近藤：はい。『Ｙｓ』も『ドラゴンスレイヤー』と同じなんですけれども、決定的に違うところは僕らが受け継いで開発しているタイトルというところですね。日本ファルコムは、先ほども言いましたけれども、とにかくきちんとやる、と。きちんとやるといっても、タイトルごとにやることが変わってくるんですね。例えば、『英雄伝説』シリーズだとお話をきちんと作るなど、お題がもともとあるんですよ。それに対して『Ｙｓ』は、動かして気持ちのいいものを作っていきたい、と。ただ、アクションゲームみたいなタイトルは、時代やハードウェア、プラットフォームによってできることなど変わってくるので、そういったものに合わせて進化させていかないと考えています。教科書としてあがめているだけでなく、僕らの大きな宿題であり、次はどうしようかとチャレンジしていかないといけないタイトルです。

——『Ｙｓ』シリーズというと、発売当時のプレイヤーからすると店頭でずっとデモが流れているような、技術デモ的なイメージがあると思うのですが？

近藤：今はかなりゲームの表現手段が豊富になっていているので、映像効果的なところでは当時のようなセンセーショナルなものは難しいと思います。ただ『Ｙｓ ＳＥＶＥＮ』のように、3人パーティをあれほど違和感なく動かせるＡ・ＲＰＧはなかなかないと思うんですよ。そういったところでも、自分たちができることをきちんとやっていくというスタンスは貫いていますね。この考えは、もちろん『Ｙｓ』にも根付いています。今後もアクション方面に特化させていきたいと考えていますので、ご期待ください。

——『軌跡』シリーズについてはいかがでしょう？

近藤：そうですね。『軌跡』シリーズは、自分が初めて企画から関わったタイトルなんですね。もともと『白き魔女』というゲームが僕の入社のきっかけになったもので、その流れを汲む作品でもあるので思い入れの深いタイトルです。まだまだ現在進行形のゲームでもありますし、『零の軌跡』で新しいお客様にも見てもらえるようになりました。今後、ファルコムの旗艦タイトルとして大きく打ち上げていきたいタイトルでもあります。

——代表というのとは違うかもしれないのですが、『ぐるみん』や『ツヴァイ』などのアクションタイプのゲームは、『Ｙｓ』タイプに入るのでしょうか？

近藤：とくにどのタイプなどの区切をつけているわけではありません。『ぐるみん』はもともと当時新しい技術が好きなスタッフが集まり、これまでのファルコム作品にないことをやりたいと始めたタイトルです。だから、ファルコム初の完全リアル

タイム3Ｄのゲームですし、ゲームの雰囲気も従来のファルコムタイトルのイメージを壊したかったという(笑)。これも、僕が開発スタッフとして参加しているタイトルですね。当時、非常に楽しんで作った記憶があります。

——『ぐるみん』というと、パズル的な要素が強い作品でしたね。

近藤：そうですね。マップ上に、『倉庫番』みたいなギミックがあったりしますし。制作のきっかけは、ドリルを使って何かやろうとなったところですね。最初はダンジョンを経営するゲームだったんですよ、地面を削ってダンジョンを作って……という。ジャンルもダンジョン経営ＲＰＧでした。ただ元々アクション性が高く、開発方針を見直していくなかで、最終的にああいう形に落ち着きました。

——今後も、『軌跡』シリーズは『Ｙｓ』などをメインにしつつ、こういったタイトルは作る予定ですか？

近藤：当然、そういうものは出てくると思いますね。やはり技術的な意味でも、新しいものを作って、新しいお客さんを入れていく必要はあると思っています。チャレンジは常に必要だと考えています。

——先ほどとお話がかぶってしまうかもしれないですが、ＰＳＰにハードを移行して変わったことはなんですか？

近藤：そうですね。ＰＣで商品を出していたときのコアターゲットは、だいたい30代前後だったんですよ。場合によっては40代前後の方もいらっしゃって。また、男性の比率も高かったですね。ＰＳＰに参入したことで、とくに『軌跡』シリーズがきっかけだと思うんですけど、今一番多い年齢層でいうと18歳から20歳前半ぐらいになりました。でもそれで30代の人はやらなくなったのかというと、そうではないんですね。従来のお客様もきちんと応援してくださっていて、そこに若い層が入ってきてくださっている感じです。それと女性の比率が多くなっています。これもやはり近年の傾向で、前にはちょっとなかったことですね。例えば年末にＪＤＫバンドの無料ライブを日本一ソフトウェアさんと合同でやったんですけど、ひとりで来ている女性が多いのでビックリしました。僕はこっそり、観客の中にまぎれて客席の様子を見ていたんですけど(笑)。女性の元気さを垣間みた気がします。

——最近は、コスプレなどで『軌跡』シリーズの格好を見ることも多くなりましたよね。

近藤：そうですね。ＰＳＰに出る前にもコスプレをしてくださる方はいたんですけど、少数ではありましたよ。そういったところでも、ファルコムというブランドと、シリーズ、タイトルの認知度が、格段に上がったという手応えを感じています。

——逆に新しいユーザーが入ってきて、とまどっていることはありますか？

近藤：とくにないですね。先ほど、往年のファンのみなさんは熱心に次を待っていてくださるという話をしたんですが、新しい若い人達はそういう傾向がないんじゃないかと最初は懸念していたんですよ。しかし、そんなことはなく、今まで支持してくださった方達と同様に、「次はまだですか？」など、メールなどで非常に頼りになるプレッシャーをいただいております(笑)。去年の年末にプレイステーションアワードで「ユーザーズチョイス賞」を受賞させていただいたのですが、そこにコメントを書き込む欄があったんですね。その応援メッセージというのが、ほかのエントリータイトルと比べても『零の軌跡』だけ異様に熱いと、ソニーさんからお聞きしました。それで油断して思い上がってはいけないと自分に言い聞かせながらも、そういう話を外部から聞かされると、

よかったと思いますね。

――いくつかあるハードのなかから、PSPを媒体として選んだ理由はなぜでしょうか？

近藤：今の状況を最初から予測していたわけではないんですよ。ただ先ほども申し上げたとおり、ずっと弊社だけがPCで生き残っていけるかと言われたらさすがに客観的に観ても厳しいという状態になったときに、コンシューマーの機械を研究した時期があったんですね。時期的にDSはすでに発売されていて、PSPが出る前だったんですけど。上司から言われて、ファルコムが進んでいくプラットフォームは何かと考えたんですよ。当時、ゲームが好きで、ゲームを続けているコアなユーザーさんは、元々プレイステーション2がメインのプラットフォームだけど、まだ次世代の据え置きに移行しきれていない。そのお客さんたちがどこに行くかな？と考えときに、感覚的な部分もあったんですけど、ソニーさんのPSPはゲーム好きな人たちが手に取って優越感に浸れるような印象がありました。据え置き機も気になりますが、まず携帯機できちんとしたものを作ろうとか、色々悩みながらもPSPに参入を決めて、PSP2000が出た頃にひとつの節目がありました。ちょうどその頃に『SC』を発売したのですが、そこから『軌跡』に火がつきました。まだどこで遊んだらいいのか悩んでいたユーザーさんが、ゲーム好きな人達がPSPに集まってくるかな、という傾向が見えてきたんです。そこで改めてPSPタイトルの開発継続を決めました。

――『SC』はタイミングもよかったですね。ちょうど『モンスターハンター』の次に遊べるタイトルをユーザーが探している時期だったと。他にオーソドックスで普通に遊べるRPGもあまりなかったですしね。

近藤：そうですね。運もよかったと思います。他社さんもRPGを出されていたとは思うんですけど、コンシューマー機からの移植であったり、本家から派生した外伝的な内容であったり……。『空の軌跡』は、コンシューマーのユーザーさんはPCのオリジナル版を知らなかったため、新しいPSPのRPGと同様に扱ってもらえた面もありました。そういった追い風に、かなり助けられたと思います。

――『空の軌跡』は、長いスパンで売れているという話も聞きますね？

近藤：そうですね。おかげさまで、「軌跡」シリーズは累計で100万本を突破することができました。

――おめでとうございます。ところで、PSPからのPCでの移植などは考えてらっしゃるのでしょうか？

近藤：僕もですし、開発の人間も全員そうなんですけど、たくさんあるゲーム会社のなかから日本ファルコムを選んで入社しているわけです。ですから、PCでゲームを作りたい気持ちは非常に強いんですね。しかし、昔と同じようにPCパッケージでゲーム開発を行って、そこで収支がとれる状況でないというのも確かなんですよ。それに、ゲーム業界全体も元気がない状況ですから、直近では、とにかくできることと、少しでも可能性の高いことをきちんとやるべきと考えています。ただ、会社に余裕が出てきたら、ぜひそのときはPCをやりたいと考えています。

――3DSなど、新しいハードがまた近年登場していますが、気になるハード、挑戦してみたいハードなどはありますか？

近藤：新しいハードは、どれも気になりますね（笑）。それに、実際にPSP以外のハードでの開発もはじめています。ただ、今はどのハードということは申し上げることはできませんので、発表をぜひお待ち下さい。

――DSであれば「すれちがい通信」、PSPの『vs』でやられていたマルチ対戦など、ゲームの機能

でこれから力を入れたり、また注目しているものはなんですか？

近藤：取り組んでいきたいと思うのは、やはり通信ですね。『モンスターハンター』のような友達とリアルタイムで協力するシステムも面白いですが、通信や配信で従来のRPGにもっと厚み、ゲームとして楽しむ要素を増やせないかといったことを考えています。RPGで配信といったらアイテムやクエストの追加などがメジャーかもしれませんが、どうせなら『ソーサリアン』みたいにファルコムならではのものがやりたいですね。もちろん当時と同じような形では難しいと思いますし、今のユーザーさんやハード環境に沿った、新しい仕組みが必要だと考えています。ただ当時、あの追加シナリオのシステムを実施した積極的な姿勢は見習いたいですね。そういう意味で個人的にはずっと、『ソーサリアン』をやってみたいと言っているんですよ。

――近年ではメーカー間のコラボタイトルなどが発売されていますが、他メーカーとのコラボは考えていらっしゃいますか？

近藤：先ほどのアニメや小説の話もありますけど、コラボというのもけっこうご提案いただいているんですよ。キャラクターを出しませんかという話もありますし、共同でRPGを開発しませんかという話も頂いたりします。もちろん、ファンのみなさんが楽しめて、タッグを組む先方さんやそのユーザーさんに十分なメリットがあるという形が見えれば、ぜひやってみたいです。ただ賛否両論ある手法でもあって、最近のゲームユーザーさんや、弊社のファンの方はそういったところに対して非常に感性が高いです。安易にならないよう、十分に応えられる形で実現しないといけないと考えています。

――『vs』など、新たなタイトルにも挑戦されていますが、他にも新しいタイトルの立ち上げを考えていらっしゃいますか？

近藤：そうですね。基本的には新しいユーザーさんを取り込んで行くものと、それからこれは『vs』を見ていてよく考えたいなと思ったのですが、すでに弊社のコンテンツになじみのあるお客さんがさらに楽しめるもの。このふたつを今後は重視していきたいなと考えているんですよ。新しいユーザーさんに来てもら

全社あげて制作しています。なるべく早めに情報をお届けできるように頑張りますのでもう少しだけお待ちください。

うには、やはり一見さんお断りではいけないと思います。だからこそ『零の軌跡』はタイトルから一新する形になりました。反面、すでに慣れ親しんでくれているユーザーさんだからこそ発信できるものもあります。『ｖｓ』がこれに当たります。どちらも自分たちにとっては新しいチャレンジがありました。今の市場は新規タイトルは不利とよく聞きますが、それでもユーザーさんは新しいものを望まれているはずですし、どこかに突破口があるはずです。これからも状況やケースを見ながら、きちんと考えていくべきですね。

——現段階では、そういうものを考えつつ、『零の軌跡』であるとか、新たなものを走らせている感じですか？

近藤：ええ。どっちも走っていますね。

『零の軌跡』の開発経緯 発売後のユーザーの反応は？

——ファルコムマガジンを読んでくださる読者のみなさんが期待しているのが『零の軌跡』シリーズだと思います。『空の軌跡』からのタイトルの変更やキャラクターの一新など、かなり勇気のいる決断をされたと思うのですけれども、『零の軌跡』が生まれた経緯をお聞かせください。

近藤：そうですね。あの『空の軌跡』が非常に好評をいただいて、次を考えようとなったときに、当然のことなんですけれども、新しいお客さんに来てもらいたいというのがありまして。そうしていく上で『空の軌跡』はすでに3作続いていましたので、『空の軌跡Ⅳ』として出しても新しいお客さんが入りづらいと考えたんですね。そこで主人公や物語を一新し、新しいところ、「零」からスタートして『空の軌跡』を超えて行きましょうという意味も含めて『零の軌跡』というタイトルに決めました。また、新しいお客さんに来てほしいということもあり、物語もなるべく身近に感じられる物や要素が欲しいと考えて設定を固めていきましたね。最初は環境問題を取り上げるといった案などもあったのですが最終的には街や都会、人が集まることによって生まれる問題であるとか、お金が集まることで出てくる問題などを取り扱うことにしました。そこから主人公達がそういった物に立ち向かう警察官であるなど、順調に設定が決まっていったのを覚えています。

——なるほど。では「零」からスタートした『零の軌跡』ですが、ファンからのリアクションなど、発売したあとの手応えはいかがでしたでしょうか？

近藤：そうですね。一新したということは、どれくらい売れるのか読めないということだったので、発売するまでは不安でした。主人公がこんな弟キャラな男で大丈夫だろうか（笑）、とかいろいろ。最後の最後まで悩んだんですけど、発売前からちょっと雰囲気が違うなっていうのはあったんですね。例えば、流通さんの方から過去にないくらいの提案をいただいたりして。実際に発売してみると、初週の消化率が高めに推移しておりまして、とりあえずそこでホッとしました。その後のネットの書き込みなどを見ていると、自分たちが思っていたよりもずっと評判がよくて。そして、昨年末にはプレイステーションアワードでユーザーズチョイス賞といった賞もいただける

ことになり。

——確かに発売前から、ツイッターや掲示板などで注目している人がかなりいたような印象がありますね。

近藤：そうですね。周囲から『軌跡』のタイトルを具体的に聞く機会が、今回は確かに多かった気がしますね。例えば自分の従兄弟から『零の軌跡』が面白いよ、と言われたり（笑）。彼は、僕がファルコムの代表だってこと知らなかったようです。そういう話が、自分の周りだけでなくてスタッフの周りでも聞かれるようになって。それも、自分たちが予想していたよりずっといい反響だったので、本当にホッとしました。『空の軌跡』はいい評価をいただいたんですけど、じわじわと口コミで広がっていったので、今回のようなことはあまり経験がありませんでした。ただ、今回のこともあり、余計に手を抜けなくなりました（笑）。特に自分たちは丁寧にきちんとをしっかりやっていかないと、今のゲーム業界では生きていけないと思うんですよ。一番得意な部分でもあるので、やはり今後も貫いていきたい大きな方針だと再確認しました。

——『零の軌跡』では、イラストレーターのエナミカツミさんのビジュアルも注目度を上げるのに貢献したと思うのですが、イラストなどは『零の軌跡』はもちろん、他のタイトルでも力を入れていくのでしょうか？

近藤：特に今回は、ゲーム内容とエナミさんの絵の相性が非常によかったと思うんですね。とくにパッケージイラストの評判がよかったです。あれを見て小売店さんが本格的に動き始めてくれたり、あと雑誌の編集者さんから「やる気になりました！」というお話もいただきました。やはりイラストやイメージは、みなさんが最初に目にするところでもあり、商品の顔となるところなので非常に重要です。今回、エナミさんという素晴らしいイラストレーターに担当してもらえたことでそれを再認識しました。イラストはこちらの都合やスケジュールで決められない部分も多いですが、重要な部分なので少しでも確度を上げていけるよう努力したいですね。

——『零の軌跡』もそうですが、近年のファルコムタイトルがカーテン魂になっているので驚きました。

近藤：あのカーテンはけっこう、売れているみたいですね。面白いのは、他の美少女ゲームメーカーさんからカーテン魂さんの連絡先を教えてくださいという連絡が来たりしたことなどですね。

——『軌跡』シリーズを発売したことから、グッズなど、展開が広がり、より多くの人から知られるようになったという感じですか？

近藤：これだけ長く支持していただけるというのは、やはり中身がきちんとしてないとできなかったことだと思っています。プロモーションで盛り上げるだけではなく、長い間、支持していただけるものを作っていくというスタンスが弊社にはあっているかもしれません。微妙な表現かもしれませんが、ユーザーさんが将来年老いていよいよ最期のときに、家族と孫に囲まれて「ファルコムのゲームは面白かった」といって安らかに眠っていただけるような、そんなゲームを作っていきたいですね。それぐらい中身のきちんとしたゲームにしていきたいです。自分がファルコムに入るきっかけとなった『白き魔女』ですが、いつまでもどんなゲームだったか心に残っていますね。弊社のスタンスとして、ユーザーのみなさんの心にきちんと残るようなゲームを作ってこれからもいきたいと思っています。

——頭の方とかぶってしまうかもしれないんですけど、『軌跡』シリーズで外せないところはどういうところだと思っていらっしゃるでしょうか？　また、『軌跡』シリーズで今後やってみたいこと、やらなければいけないことはなんでしょう？

近藤：『軌跡』シリーズの外せないところはいっぱいあるんですけど、〝お話をしっかり作る〟ということはとくに外せないところでないかと思っています。またそこから派生して、いろいろなところ、例えば街の人たちそれぞれの生活があって、名前があって、あの世界にこれだけの人たちが暮らしていて、みんな必死に生きているんだという空気感ですね。ああいうものはやはり『軌跡』シリーズにしかないものだと思うんです。そういった僕らにしかないものは、やはりきちんと『軌跡』シリーズのなかで実現していかなければならない部分ですね。

――では、挑戦したいことは？

近藤：設定にしろ、物語にしろ、ファンタジーだけど、リアリティのあるところです。

――具体的にはどういったことでしょうか？

近藤：それはやっぱり、ある程度、作り込みによるものだと思います。例えばクロスベルという舞台があって、あの世界をゲーム本編で掘り下げるということは実は最低限しか行っていません。でも、街の人のメッセージを聞いたり、クエストをやったりすることでその世界を感じることができる。サブクエストに、お墓で使う花束を集めるものがあるんですけれども、あれをやっていただくとクロスベルのお墓参りの作法が説教付きで語られるんですよ。ああいった部分はゲームの面白さそのものとは直結はしないんですけど、プレイをした人はきちんと心に残っている。そういったひとつひとつの積み重ねで、プレイヤーが『零の軌跡』の世界に没入できるかどうかが決まると思うんですね。会社によってはカットされるような部分も一生懸命積み上げて、それをプレイヤーのゲームに対する愛着みたいなものにつなげているのは、弊社のオリジナリティだと思いますので、そこをもっと追求していきたいと思います。だから、苦しいけれども、NPCに全員に名前を付けるんです（笑）。

――プレイヤーが街のNPCを覚えているというゲームも珍しいですよね。

近藤：何かNPCでこんな奴がいたぞ、とか。橋の上でいつも変なこと言っているお姉ちゃんがいる、とかですね。「空の軌跡」開発時は、各街に必ず心に残るキャラを何人か作るというのをルールにしていました。リックスとアントンも、そのルールから生まれたキャラです。

――あの2人は大好きですね（笑）。ルーアンの橋にいるお姉ちゃんの本とか、絶対に取り逃しやすいですよね。

近藤：そういうキャラの配置ですら気をつかっているのが、『英雄伝説』であり、『軌跡』シリーズなんですよ。あと、例えば路地みたいなところがあって、時間がなければ行かなさそうな場所って街の中にあるじゃないですか。そこに行くと必ず何かあるというのが、弊社のゲームなんですよ。ユーザーさんはこういうことを考えて行動をするだろうと考えたときに、必ず行き着いた先に何かがあって欲しいと思うじゃないですか。そういったことの積み重ねですね。メッセージもそうですし。そこになるべく誘導してあげて、その人なりにニヤっとしてもらう。

――『零の軌跡』の続編の制作を発表させましたが、今のところで言えることを教えてください。

近藤：2011年、PSPで発売します。もう今、全社あげて制作を進行しています。というのも、30周年を記念するタイトルとして恥ずかしくないものにしたいという思いがありますからね。総力を挙げて作っていますので、楽しみにお待ちください。内容に関してもなるべく早めにユーザーのみなさんに情報をお届けできるように発表をする準備を進めています。頑張りますのでもう少しだけお待ちください。

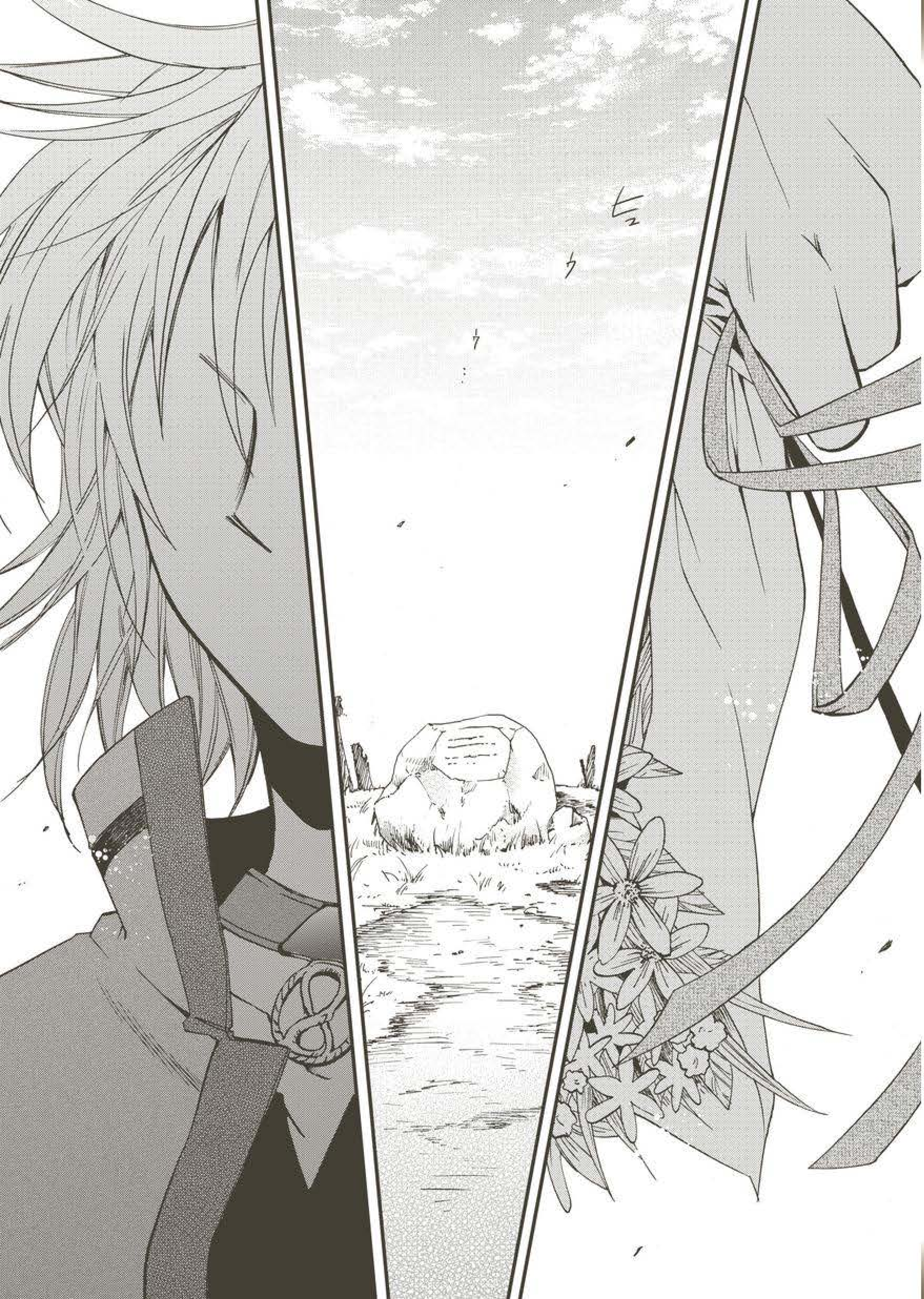
――『軌跡』シリーズのひとつとして、ソーシャルゲームやドコモでの『空の軌跡』モバイルも発表されましたが？

近藤：IRのほうに出しているんですけれども、今年の春先の正式サービス公開に向けて、現在、鋭意制作中です。ベースは『空の軌跡FC』なんですけれども、プレイヤーはその中に出てくる遊撃士のひとりとなって、『空の軌跡』の中を冒険できるMMOなんですね。『FC』をベースにしているので、やはり時間軸がリベールの物語と同じように進んで行くわけです。当然、『空の軌跡』のエステルとかシェラザードといったメインキャラは出て来ますし、本編で描かれた事件とリンクしたイベントがあったり、ときには裏の事件が垣間見えるなど、ファンなら存分に楽しめる内容となっています。また、この他にもソーシャルゲームが最近非常に勢いがありますので。僕らとしてもそれなりの対応をしていかないといけないと考えておりました。こちらも2月頃をメドに発表する予定ですので、ご期待ください。

30周年を迎え ファルコムの進む未来

――最後に、ファルコムマガジンを読んでくださるファンのみなさんにコメントをお願いします。

近藤：今年の3月9日で日本ファルコムは創立30周年を迎えることになります。なかなかゲーム業界全体が厳しい中で、ここまでやってこられたのはユーザーのみなさんのご支持があってのことだと思いますので、本当にありがとうございます。先ほどいったこととも重複するとも思うんですけど、弊社を支持していただいている理由のひとつとして、今まできちんと丁寧にゲーム制作を行ってきたというバックボーンがあると思います。なので、今後も変わることなく、そういったことを踏襲して、さらに磨きをかけるとともに新しいチャレンジも行っていこうと考えております。また、ユーザーさんが楽しみにソフトを待ってくださっているというところでは、他社のメーカーさんからも非常にうらやましいという言葉もいただいております。なので、そういうことを励みにして、これからもファルコムらしいゲームを作り続けていきたいと思います。今後ともよろしくお願いします。



ファルコムニュース

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

英雄伝説 空の軌跡 スーパーアレンジバージョン

あの人気曲を フルアレンジでもう一度!

数々の名曲を持つストーリーＲＰＧ『英雄伝説 零の軌跡』からアレンジＣＤをお届け。ボーナストラックにはファルコムWinterフェアのムービーで使用された「Inevitable Struggle -demo version-」も収録されているファン待望の１枚だ。発売日と同日にiTunesでダウンロード販売も開始される。２月１８日発売。２，９４０円(税込)。iTunesでの販売価格は２，０００円。

イース スーパープライスセット

イースの歴史が ひとつになって登場!

大人気シリーズ『イース』がお買い得なセットになって帰ってくる。「イース㈵&㈼クロニクルズ」「イース フェルガナの誓い」「イース７」の３作がセットになっており、初めてシリーズをプレイする人にもおすすめだ。この機会に日本のＡＲＰＧの歴史を築いたといわれるシリーズをＰＳＰで体験してみよう。３月２４日発売。９，２４０円(税込)。

英雄伝説 空の軌跡オンラインMobile

もうひとつの空の軌跡が携帯で!!

『英雄伝説 空の軌跡』をベースとした携帯ＭＭＯＲＰＧがついに登場。美しいグラフィックの中で全国のプレイヤーたちとチャット・取引をしながら様々なクエストをプレイすることが可能だ。また、おなじみのキャラクターも多数登場する空の軌跡サイドストーリーを楽しめるメインクエストの他に、適宜追加されるサブクエストも実装が予定されている。今春サービス開始予定。

朗読少女× Falcomヒロインズ

作中小説をエステルが朗読!

キャラクターが名作を朗読するアプリ『朗読少女』に『英雄伝説空の軌跡』からエステルが参戦。朗読のラインナップが「カーネリア」・「賭博師ジャック」・「人形の騎士」など、作中に登場する小説となっているのにも期待が高まる。今後、新たなヒロインの追加も予定。書籍を通してゲームの世界観を広めていく、新しい形のコラボレーションを楽しもう。２月配信予定。

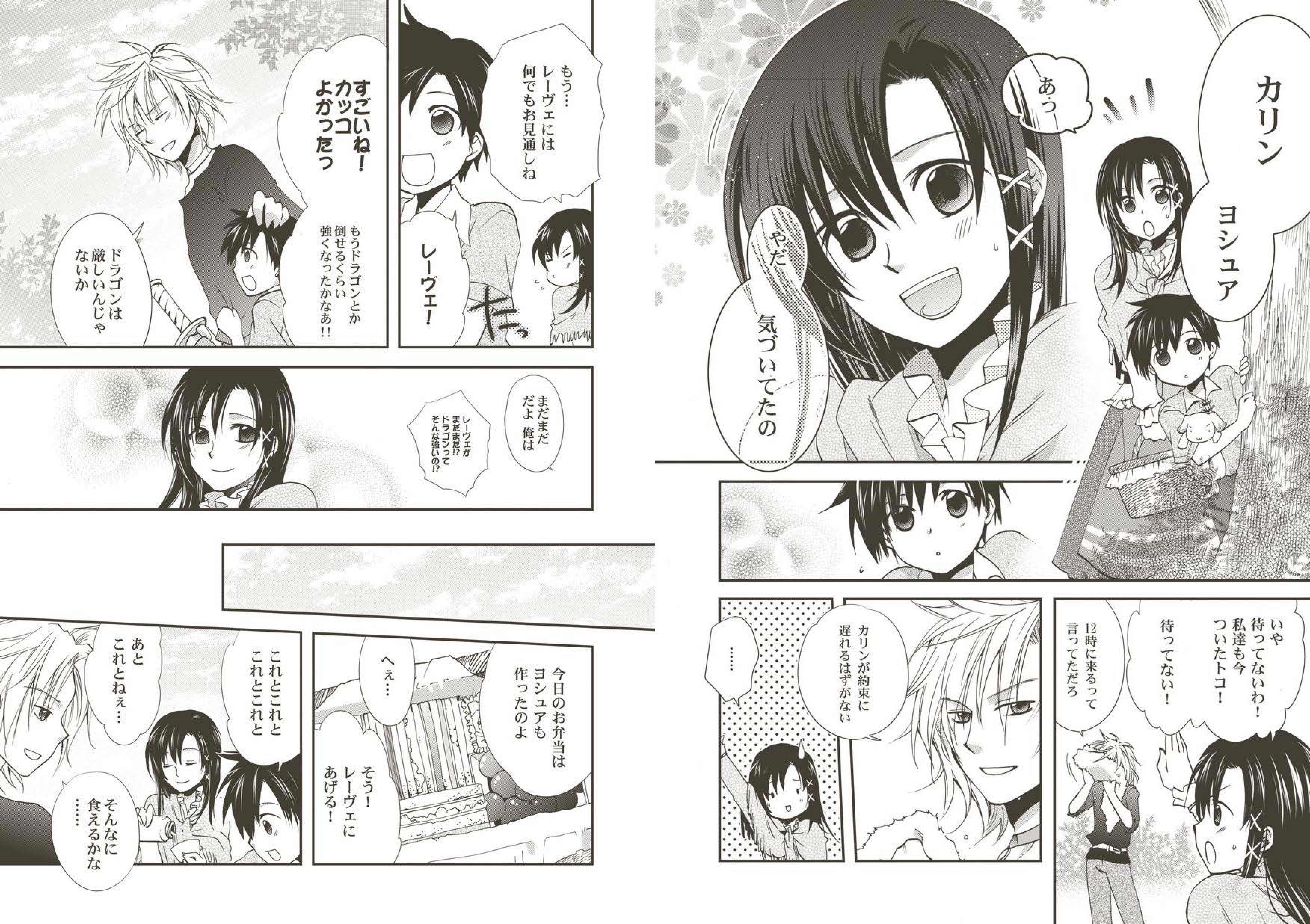
©Nihon Falcom Corporation ©So-net
©OTOBANK Inc. ©Nihon Falcom Corporation

――何の用だ
カンパネルラ
ふふ
見つかっちゃった
かぁ
純粋に君に
興味があっただけさ
それにしても
静かな場所だねぇ
ここは
不愉快だったら
謝るよ
時間が
止まってるみたいだ

「忘れ去られた」と言っていい――…
この「村」の時は…止められたんだ

空の軌跡 外伝
レーヴェ物語
第一話
楽時(らくじ)たらひ

ピッ
…待たせたな
はぁ…
ばっ

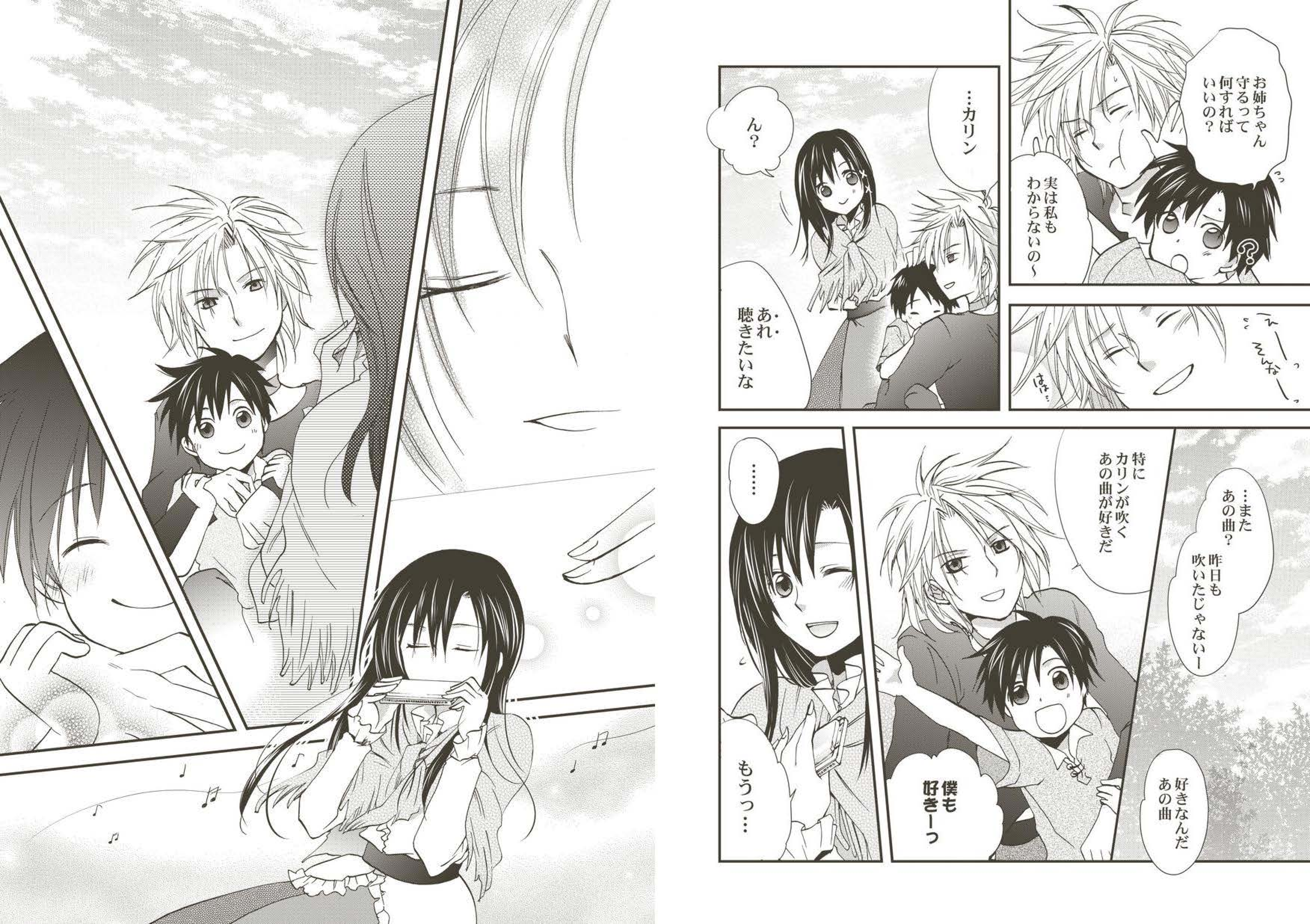

カリン
ヨシュア
あっ
やだ 気づいてたの
いや 待ってないわ！ 私達も今 ついたトコ！
待ってない！
12時に来るって 言ってただろ
カリンが約束に 遅れるはずがない
……
もう… レーヴェには 何でもお見通しね
レーヴェ！
たっ
すごいね！ カッコよかったっ
もうドラゴンとか 倒せるくらい 強くなったかなぁ!!
ドラゴンは 厳しいんじゃ ないか
まだまだ だよ 俺は
レーヴェが まだまだ!? ドラゴンって そんな強いの!?
今日のお弁当は ヨシュアも 作ったのよ
へぇ…
そう！ レーヴェに あげる！
これとこれと これとこれと
あと これとねぇ…
そんなに 食えるかな ……

はい
レーヴェ
お茶
あッ
ちょうちょ！
まってー
…ヨシュアに
聞いたわ
レーヴェ
遊撃士に
なりたいって
本当なの？
…ああ
この世界では
非力な人間に
辛いことばかりだ
力を持つ者が
非力な者を守るのは
当然のことだろ

…そうね でも
その力を
持つ人を
守ってくれる
のは誰？
レーヴェを
失うことが
あったら
私は…
嫌だわ…
トン…
…自分のことは
自分で守るさ
お前と…
ヨシュアと俺と
全部
俺が守る

お前を
一人にはしない
…絶対に
……
レーヴェ
じーーー

なに話してたの
2人ともー
ボクも
入れてよーっ
……!!
ねー
なんの話？
え…
えーとねー
そう
むぅ
ヨシュアは
私が守るわー
って話を
してたの！
ええっ!?
ヨシュアは
何があっても
お姉ちゃんが
守り抜くからねー
守る…？
守るって
なんの話〜？
なんかねー
レーヴェが
お姉ちゃんを守って
くれるんだって
だから私は
ヨシュアを
守るのー
じゃ ヨシュアは
レーヴェを
守ろうか！
ヨシュア戦士！
レーヴェを
守れー
おっ
おーう!?
なっ!?
どーんっ



お姉ちゃん守るって何すればいいの？
実は私もわからないの～
えーっ
そんなーっ
はは…
…カリン
ん？
あれ・あれ・聴きたいな
…また あの曲？ 昨日も吹いたじゃないー
特にカリンが吹くあの曲が好きだ
好きなんだ あの曲
僕も好きーっ
……
もうっ…

あの頃の俺は　想像すらしていなかった

幸せは　あまりに脆く
世界は　度し難いほど腐りきっていることを

…何だ
騒がしいな……
…？
!?
何だこの匂い…
助けてぇえぇッ――!!
!!
ガチャッ

何ッ……
火事!?
いや……違う
村全体が襲われている!?
……!

カリン…
ヨシュア…!!
お姉ちゃ…
う
うわあ
あぁッ!!

レーヴェッ…
無事か!! カリン ヨシュア!
レーヴェ… レーヴェ…!!
私たちは平気… それより
なんで うちの村が
何が 起きてるの!?
わからない… だが とりあえず カリン
今のうちに 村の外へ逃げろ!

そんなッ…レーヴェ！
西の方が手薄みたいだった
そこから村を出ろ！
でも！
あの丘でヨシュアと待っててくれ
必ず 行く
必ず…!!
おねえちゃん!!?
ばっ
やだよおねえちゃんなんで
レーヴェ
レーヴェ!!!!
!!
…貴様ら何者だ
盗賊の類かと思ったがそんなモンじゃなさそうだ
この力は只者じゃない
ツ…う

この目は
只の人間がする目じゃない!!
殺される
こいつらは
こいつらは殺しのプロだ――!!
…殺した……
何故
…落ちつけ…落ちつくんだ…
殺らなければ…殺られていた…!!
何故あんなやつらが
こんな場所にいる

■啄木鳥しんき　Webコミック『ゲッキン』にてコミック版『空の軌跡』好評連載中！

みんな集まれ!ファルコム学園

新久保だいすけ

異世界ふたたび

美少女

目覚め

アドルさん操作法

ファルコム学園

いつものポーズ

お呼びですダルク様

小説版 零の軌跡 四つの運命

田沢 大典
Illustration 松竜

不良グループの抗争

この世界では、空の女神（エイドス）が、はるか天空から人々を見守っているという。
その神の世界から下界を見下ろせば、大地は緑深く、海は碧い。
唯々、美しい世界が広がっているように見える。
だが、実際は違う。
多くの人がその大地に生まれ、暮らし、笑い、泣き、憎しみ、争い、奪い、奪われ、繁栄し、滅びていく。
人々は大地の上に国境線を引き、見えもしないその線をめぐって、駆け引きをし、多くの金と時間と命を浪費していた。
クロスベル自治州。ゼムリア大陸西部に位置し、エレボニア帝国とカルバード共和国というふたつの大きな国家に挟まれた地にあるこの自治州は、国境線の狭間で踊るダンサーのようなものである。
元々大陸有数の貿易都市のひとつだったが、エレボニア帝国とカルバード共和国、そして、小国ながら巧みな外交で両国と拮抗する隣国リベール王国の三カ国間で結ばれた《不戦条約》以降、投資対象として諸外国の資本の流入が加速した。
自治州の中心となるクロスベル市街では、次々とデパートやオフィスビルが建てられ、それに呼応するように人と物と金が集まっている。
建物は、活況を見せつけるかのようにそびえ立ち、店には美しいドレスや宝石、さらには遠い異国の珍しい品々までが並ぶ。そして、それらの繁栄を享受しようと、多くの人々が行き交う。

しかしこの華やかな街の裏には、多くの影が潜み、うごめいていた。
クロスベルというダンサーは、一心不乱に踊り続ける。無事踊りきり、喝采を浴びるのか。それとも踊りの途中で力尽き倒れ、大国に食い散らかされるのか、あるいは足を踏み外し、奈落の底へ落ちるのか――その行く末は、今は誰も知らない。

クロスベル自治州の中心地、行政と商業の要となっているクロスベル市街は、さまざまな色を持った街がモザイクのように集まっている。
多くの人々が行き交い賑わう中央通り。カジノや高級ホテルが立ち並び、不夜城の様相を呈している歓楽街。警察や図書館、美しい芝生の広場がある整然とした印象の行政区。雑然とした中にも生活感と活気を感じられる住宅街。
そして、どこか薄暗く、退廃的な空気を漂わせるダウンタウン（旧市街）。
市街の住人も、用がない限りは近寄らない、むしろ用があっても近寄りたくないと考える場所である。
力をもてあました若者たちがケンカを繰り広げ、街のあちこちにその傷跡が残るダウンタウン。その傷跡がもっとも顕著な広場に、いま三組の集団が対峙していた。
ひとつは、揃って赤色のジャージを羽織っている若者が四人。ジャージの背中には、毒蛇が剣に巻きついている紋章が描かれている。その凶暴な顔つきから、すぐにダウンタウンに巣くう者たちだと分かる。
もうひとつは、同じく揃いの青色の服を着ている若者の集団。こちらも数は四人。彼らの着ている服は、幾何学模様のデザインが施され、一種宗教的とも言える雰囲気を醸し出している。彼らもまた、ダウンタウンに巣くう者たちだ。
赤と青、ふたつの不良グループたちの抗争なら、ここダウンタウンでは日常茶飯事である。現に彼らは身体のあちこちに傷を作り、肩で息をしていた。戦いがあった証拠である。
しかし、今日はもうひとつ、不可思議な集団がいた。どう見てもダウンタウンの住人ではない青年に、年端のいかぬ少女まで混じっている。
しかも彼らは武器を構え、その不良グループ達を威圧していた。この第三の集団が、赤と青の青年たちを叩き伏せたのだ。
と、第三の集団のひとり、先頭に立っていた青年が、声を張りあげた。
「もうやめるんだ！」
凜としたその声は本人の中に眠る意志の強さを垣間見せる。
しかし、その場に、耳を傾けようとする者はいなかった。
「こ、こいつら、ただの素人じゃない……!?」
不良グループたちは、当然ながら腕に覚えのある者たちの集まりである。その自分たちが、体格的には圧倒的に劣る者たちになすすべもなくやられた。そのことが信じられないのだ。
特に、第三の集団の中で、もっとも幼い少女が持つ力に驚愕していた。
「あ、あの杖はなんだ？ ビリビリきたぞ……」

「魔導杖の威力、分かっていただけましたか……？」

少女は、青装束の青年たちをけん制するように杖を突き出す。

彼女の服装は独特で、もっとも目立つのが胸部にある、逆三角形状の装甲である。胸部の装甲は肩当てと繋がっており、肩当てからは短いマントが延びていて、特徴的なシルエットを形作っている。

足元は、丈の短めなプリーツスカートに、腿のあたりまで覆うサイハイソックスを履いている。そのすべてが、ダークブルーを基調にし、オレンジと白のラインで縁取りをしたデザインでまとめられている。サイハイソックスとワンピースのあいだ、チラリと見える素足は白く美しい。

手に持つ杖は、先端に特殊な意匠が施されている。魔導杖（オーバルスタッフ）と呼ばれるこの杖は、詠唱なしで魔法（アーツ）と呼ばれる特殊な力を喚起することができる、最先端技術の固まりだ。

顔立ちはまだ幼さを残している。ライトブルーの髪の毛を、頭の上でふたつに束ねた髪型がその印象を強くしている。さらに頭部には、カチューシャのような頭部装着型感知装置（ヘッドギアセンサー）がつけられており、そのせいで、よりかわいらしい雰囲気がある。

しかし、相手を見据える瞳には、不思議と大人びた印象が漂っていた。

第二の集団のひとり、大柄な男が、茶化すように少女に声をかける。

「おー、ティオすけは怖いねぇ」

「私の名前はティオです。すけは余計です、ランディさん」

そう言って、相手をジト目で見る少女の名はティオ・プラトーという。

ランディと呼ばれた相手は、おー怖い怖い、と再び茶化した。

ランディ・オルランド。年は二〇歳前後といったところだろうか。赤茶色の髪に、長身のせいでスマートに見えるものの、よく見るとかなりがっちりとした体躯。顔立ちから優男という印象を受けるが、彼が軽々と持っている戦斧スタンハルバードは、導力を衝撃力に変えるユニットが取りつけられており、その重さは並の男では持ち上げるのにもひと苦労するほどである。

黒のパンツに、グレーのタートルネック、その上に着ているのは、衝撃吸収のためのベスト。その上からオレンジ色のミリタリーコートを着込み、手首を穴あきグローブで保護している。見た目よりも機能性を重視した格好だ。

「クソが……！　やっぱ遊撃士じゃねえか！」

赤ジャージの若者のひとりが、罵声を浴びせかける。

「だから、俺たちは遊撃士じゃねーって。まぁ、やってることは人捜しに、おつかいに、たまに魔物退治だけどな」

「くっ……ふざけたことを。やはり遊撃士ではないか！」

今度は青装束の若者のひとりが怒鳴る。

と、その怒鳴り声をさらりと受け流すかのような、美しい声が響いた。

「まあ、そう思われても仕方ないわよね。やっていることは、あまり変わらないもの」

　そう言ったのは、第三の集団のひとり、ティオよりも幾分か年上に見える少女だった。

　エリィ・マクダエル。腰まで伸びるパールグレーの髪が印象的である。その表情や物腰から、良家のお嬢様を連想させる。しかし、本来ならば日傘でも持ちそうなその手には、旧式の導力銃が握られている。

　健康的な身体を包むのは、白のタイトワンピース。ワインレッド色の長袖のボレロとのツートンカラーになっている。すらりと伸びた脚は、黒いタイツで覆われていて、足元はワンピースと同じ白色のブーツ。腰元に太めのベルトを巻いていて、身体の両側に、ワインレッド色をした大きな『たれ』のようなものを下げている。これは飾りではなく、内側に導力銃をしまうためのホルスターである。

「ふざけたことを……なめんじゃねぇぞ、このアマ！」

　もうひとりの赤いジャージを着た男が、かみつかんばかりの勢いでエリィに怒鳴る。エリィが反射的に身を引いたところに、割って入るようにひとりの青年が立つ。先ほど声を上げて、彼らの動きを制止しようとした青年だった。

　名をロイド・バニングスという。ラフに切りそろえられた茶髪に、まだ少年の面影を残す顔つき。だが、その瞳には、強い意志が宿っている。

　そしてその手には、トンファーが握られていた。東方由来の、防御力と制圧力に優れた武器である。

　ところどころ補強を施したアーミーパンツに、丈夫なブーツ。タートルネックのシャツを中に着込み、その上から、白地に袖の部分が青色のジャケットを羽織っている。ジャケットの左肩と背中には、クロスベル警察の所属を表す紋章が入っている。

　ここまで分かりやすく警察の格好をしているのに、遊撃士に間違われるとは……と、ロイドは内心でため息をついた。

「さっきも言ったけど、俺たちはクロスベル警察・特務支援課だ。市民の通報で、ここで不良グループのケンカが始まろうとしているという情報を得て……」

「不良グループじゃねえよ！」

「まったくだ。我らは誇り高き集団。そこの下衆な者たちと一緒にしてもらっては困る」

「ンだとおらァ！」

　赤ジャージと青装束が勝手にケンカを始めようとしたので、ロイドはあわてて間に入る。

「だから！　そういう風にケンカにならないよう、俺たちがやってきて……」

　話し合いで解決しようとしたが、問答無用で襲いかかられたので、実力で退けたところである。

　しかし、その程度でめげるなら、市民もわざわざ通報したりはしない。彼らは、このダウンタウンでもてあますほどの〝ワル〟なのだ。

　彼らの怒りの矛先は、仲裁に入ろうとしたロイドへと再び向けられた。

「上等だテメェ！　今度こそボコってやるから覚悟しろ！」

「ダウンタウンにはダウンタウンのルールがある。警察ごときに邪魔をされるいわれはない」

　痛めつけられてもなお、彼らはやる気である。

　ロイドは頭の中で、次の一手を考えていた。

　さっきは手加減したが、今度は本気でやるしかないか……？

　だが、あまり無駄な血は流したくない。一体どうする？

　考えあぐねていたその時、

「——その辺にしときなよ」

　あたりに、涼やかな声が響いた。

　すると、それまでいきり立っていた赤ジャージと青装束全員が、途端に息を呑んだ。

　ロイドが声のした方を見ると、そこには美しい女性の姿があった。

　しかし、その隙のない身のこなしを見て、女性と思われたその人物が、どうやら男性らしいとロイドは気づく。つい勘違いしてしまうほど、その人物の顔立ちは整っていた。

　彼の服装は特徴的で、上半身こそ青装束の男たちが着ているものと似ているが、胸の下ですっぱりと切れていて、腹部がまる見えである。しかし、そこに見える腹筋は見るからに鍛えられており、彼がただの優男でないことをうかがわせる。

　脚は黒のパンツの上に白いブーツを履いており、右足のブーツには青色のアクセントラインで十字が引かれている。

　青装束の青年のひとりが、ぽつりとつぶやく。

「ワジ……来てたのか」

　ワジと呼ばれた人物は、ただ微笑みを返した。

　しかし、その微笑みは美しさもあいまって、青装束の集団を黙らせるだけの凄味があった。

　彼の後ろには、やはり同じく青装束を着た、たくましい体躯のスキンヘッドの男が無言で控えている。

　何も言葉を発しないが、そのたたずまいを見てランディはすぐに、

——タダ者じゃないな、アレは。

　と気づいた。

「おいおい……揃いもそろって何やってやがる」

　肉食獣を思わせる、どう猛そうな声が、ワジがやってきた方向とは反対から響いた。

　今度は赤ジャージの男たちが色めきだつ番だった。

「ヴァ、ヴァルドさん……！」

　ヴァルドと呼ばれた男は、大股でのっしのっしと歩いてくる。その体つきも、声と同じ肉食獣を連想させる、大柄で筋肉質なものだった。

　ゆったりとした赤のパンツ。太いベルトには、チェーンがぶら下げられている。上半身は、その強靭な肉体を見せつけるかのように、ところどころに鋲が打たれた赤いベストを羽織っているだけだった。

「どうやら、両方のチームの頭(ヘッド)のお出ましらしいな」

　ランディが、ロイドにだけ聞こえるように耳打ちをした。

　ヴァルドは、赤ジャージの集団の前に立った。

「人が昼寝をしてる間に、楽しそうな事をしてるじゃねえか。なぁ、お前ら……こいつは一体どういうつもりだ？」

　全員をギロリとにらみまわす。にらまれた方は、さながらヘビと対峙しているカエルのように、脂汗をかいている。

　赤ジャージを着た男のひとりが、なんとかこの場をごまかせないかと口を開いた。

「へへ、なんと言いますか。青坊主どもにお仕置きをしようとしたら、この変な連中がですね……」

　ヴァルドは、なおも口を開こうとする男の胸ぐらをつかみ、苦もなく持ち上げた。

「ひいっ……！」

　身体が浮いてしまい、足をジタバタさせ、おびえる男。ヴァルドは、相手の顔に自分の顔を思いっきり近づけ、地獄の底から聞こえるような低い声ですごむ。

「このタコが……先走るなって言ったろうが、あァ⁉　てめえら前座がしゃしゃり出て、俺様の顔を潰すつもりかよ……？」

　持ち上げられた男は、必死に首を振って否定した。

「め、め、滅相もない！　ヴァルドさんの顔を潰すなんて、これっぽっちも……！」

　フン、とつまらなさそうに言い、ヴァルドは男を放りなげた。

　ぎゃっ！　と声がして、男が尻もちをつく。

　その様子をつまらなそうに見ていたワジだったが、青装束の集団に向けて口を開いた。

「君たちも、一体どういうつもりかな？　僕の言ったことが聞けないっていうわけ？」

　ワジにジロリ、と見つめられ、青装束の男たちはあわててかぶりを振る。

「だが、ワジ……」

「こ、こいつらが絡んでくるから、つい……」

　必死に言い訳をしようとする男たちを冷ややかに見つめるワジ。見かねたように、後ろに立つ大男が言った。

「――言い訳はいい。俺たちはワジの手足。余計な気を回す必要はない」

　そのひと言で、青装束の男たちはしゅん、としてしまった。

「分かった……」

「も、猛省する……」

　そんなふたりを見て、判ってくれればいいよ、とワジは興味なさそうにつぶやいた。

　ワジと青装束たちのやりとりを見て、ヴァルドがニタリと笑う。

「相変わらず気色の悪い連中だぜ。舎弟にそんな格好をさせて、どこぞの宗教家気取りかよ？」

　今度はワジがニヤリと笑った。

「別に僕がその格好を強制してるわけじゃないけどね」

「そっちの方こそ、手下に当り散らしてばかりだと、お里が知れるってもんだよ？　お山の大将さん」

　完全な挑発行為である。だが、ヴァルドは怒ることなく、ニタリと笑った口の端をさらに上げ、ただ笑っていた。

「ククク……」

　そんなヴァルドの様子がおかしいのか、ワジもつられて笑う。

「フフフ……」

　ふたりのやりとりを見ていたロイドは、心の中でつぶやいた。

――一体どういうことだ？　ふたりは明らかに敵対してる不良グループのリーダーだ。それなのに、この関係は……。

　ロイドがいぶかしんでいると、ワジが話しかけてきた。

「君たち、警察の人って本当？　とてもそうは見えないけど」

　続けて、ヴァルドがランディを獲物を狙う目でにらみつけながら言う。

「特にそこの赤毛……いいガタイしてんじゃねえか」

「そりゃどうも……アンタほどじゃないけどな」

　ヴァルドに褒められ、ランディは肩をすくめた。この場合褒められるのは『ガチンコで勝負したい』という意思表示だと知っているからだ。

　ヴァルドの獲物を狙う視線は、エリィとティオに向かった。

「まあ、そっちの姉ちゃんたちは、とても警察には見えねぇけどなァ。なかなかの上玉じゃねえか？」

　舌なめずりでもしそうな表情で見つめられ、エリィはぞわり、とした嫌悪感を感じた。ティオに至っては、魔導杖を握りしめ、今にも振りかぶりそうな勢いだ。その空気を察したロイドが、話を変える。

「新人だが、全員警察の人間だ。『特務支援課』という新部署に所属している」

　ワジの目が、軽く見開かれる。

「《クロスベルタイムズ》に載っていたアレか。へぇ、君たちが」

「なんだァ？　コイツら何かやらかしたのかよ？」

　ヴァルドの疑問に、ワジが答える。

「ああ、ジオフロントでは大活躍だったみたいだよ」

　そこまで言ってワジは、クスリと笑った。

「ギルドの噛ませ犬としてね。いや、アリオス・マクレインの噛ませ犬として、と言った方がいいのかな？」

「なっ……」

　ワジが言っているのは、特務支援課最初の任務である、ジオフロントの探索のことだった。

　彼らはその捜索途中で迷子の子供を見つけるも、魔獣に襲われ危機に陥ったのである。そこに助けに入ってきたのが、アリオス・マクレイン。この街の遊撃士ギルドのトップで、《風の剣聖》のふたつ名を持つA級遊撃士である。

　初任務での手柄を遊撃士ギルドに持っていかれ、それを週刊誌《クロスベルタイムズ》にすっぱ抜かれるという、特務支援課にとっては痛い船出だった。

「あぁ、ゴメンゴメン。一応、少しは、役に立ったんだっけ？」

　『一応』と『少し』を強調して言うワジ。

「ぐっ……」

　明らかな挑発と判っていても、思わずいらついてしまうロイド。

　その表情の変化を見て、十分に楽しんだワジが、余裕たっぷりに続ける。

「イジめるのは、このぐらいにしておいて……自己紹介といこう

か。僕はワジ。ワジ・ヘミスフィア。一応、『テスタメンツ』の頭(ヘッド)をしてるみたいだよ?」

　ワジの後を受けて、ヴァルドも名乗りをあげた。

「――ヴァルド。ヴァルド・ヴァレスだ。『サーベルバイパー』の頭(ヘッド)をやってる」

「ワジにヴァルドか……」

　一見落ち着いた言動に聞こえるワジだが、その実はかなりの凄味を感じさせる。

　むろん、直接威圧的な言動をするヴァルドは言わずもがなだ。

　だが、ふたりの関係は、そこまで悪くなさそうだ。そうロイドは思い、わずかな安堵を感じた。

「改めて、クロスベル警察・特務支援課のロイド・バニングスだ。ふたりとも、どうやらこれ以上事を構えるつもりはなさそうだし……ここは、任せてもいいのかな?」

　不良の軽いもめ事に、あまり警察が首をつっこみすぎては、彼らのメンツを潰すことになる。そこでロイドは、彼ら自身で手打ちにしてもらおうと考えた。

　だが、そのもくろみは、あっさりと崩れ去った。

「ククク……ハハハハハッ!」

「フフ……ウフフ……あははははっ!」

　ワジとヴァルドは、同時に爆笑した。

　どうしたことかと戸惑うロイドに、涙をぬぐいながらワジが言い放つ。

「いやいや、おめでたいな!」

　獲物を前に舌なめずりをするような表情で、ヴァルドがその後を受けた。

「事を構えるつもりがない? 何を寝ぼけたことを言ってんだ?」

「なに……」

「この場は手を引くよ。でも、それはただ単に準備が済んでいないからさ」

　前髪を指で払いながら、ワジはヴァルドをにらみつける。

「――準備が終わり次第、徹底的にやり合うつもりだよ」

　ワジの視線を真っ正面から受け止めるヴァルド。バン! と音を立て、自分の手のひらに拳を打ちつける。

「それも今までみたいな、セコイ小競り合いじゃねえ……どちらかを根絶やしにするまでの、ぶっ潰し合いよ!」

　その声色にうすら寒いものを感じ、ロイドやエリィは息を呑んだ。

「おいおい……殺し合いでもするつもりかよ?」

　あえて脱力するようなトーンでランディが問いかける。それにヴァルドは、肉食獣の笑みで答えた。

「そうなっても不思議じゃねえだろうなァ。ま、どちらが血ヘドを吐くかは分かりきってるけどよォ?」

「言ってなよ」

　ギラギラとしたヴァルドの視線を、冷ややかな視線で受け止めるワジ。こちらは氷のような微笑で返す。

　止めないとマズい。そう思い、口を開きかけるロイド。

　その動きを見透かすように、ワジが振り向き、冷たく言い放っ

た。
「まあ、どっちにしてもお呼びじゃないってことさ」
　スッ、と目が細められ、ロイドたちを何の価値もないと断ずるような口調で続ける。
「腰抜けの警察の犬——まして、君たちみたいな若造（ガキ）はね」
「っ……！」
　ロイドは何も言えなかった。
　確かに、この街では警察の権威はかなり落ちているし、自分たちはできたばかりの組織、さらに言えば、つい先日辞令を受けたばかりのひよっ子だ。しかも、支援課のほとんどが、捜査官の資格を持たず、警察官という肩書きすら怪しい人物ばかりである。反論の余地は、まるでなかった。
　黙ってしまったロイドの様子を見て、己の中の加虐心が満足したのか、ヴァルドが引き上げ命令を出した。
「行くぞ、てめえら！」
　オッス！　という怒号にも似た返答が、サーベルバイパーのメンバーから次々に上がる。
　その様子を見て、ワジもスッと手を上げた。
「フフ……こちらも引き上げるよ」
「了解だ」
　ワジの傍らに立つスキンヘッドの男が答える。テスタメンツのメンバーは返答もなく、無言で姿勢を正し、ワジの後ろへとつき従っていった。
　人々の足音が消え、最後にロイドたち特務支援課のメンバーだけが、ダウンタウンの広場に取り残された。
　ロイドは無言のまま、立ち尽くしていた。その様子を気遣い、エリィが話題を変えようとみんなに声をかける。
「困った人たちね。それにどちらも、かなり本気みたいだったわ」
　ランディが、呆れつつ答えた。
「お嬢の言うとおりだぜ。あの調子だと、準備が整ったらすぐにでもやり合うつもりだな。血を見るぞ、こりゃ」
「でも、課長からの任務は一応終えた形にはなりますし……これ以上は任務外なのでは？」
　ティオの問いかけに、ロイドは首を振った。
「いや、違う」
　ロイドから、強い意志を感じる言葉を聞き、エリィたちは自然と姿勢を正した。
「ここで放置するということは、彼らの抗争を見て見ぬふりをするということだ。それじゃ、本当の意味で任務を終わらせたことにはならない。俺たち特務支援課に課せられてるのは、ただ任務をこなすことだけじゃない。事件の解決を通じて、警察に対する市民の信頼を取り戻すことだ」
　ロイドの言葉に、確かに、とうなずくエリィ。
「でもよ、具体的にはどうするんだ？　『お前ら仲良くやれよ』なんて言って、聞くような連中じゃないだろ」
　軽く茶化しつつ、ランディが言う。
「そこが頭の痛いところなんだけど……」
　そう言いつつ、頭をかくロイド。その手が不意に止まった。軽くうつむいて、考え込む。
「どうした？」
「そういえば……どうしてあの二チームは『潰し合う』つもりなんだ？」
　ロイドの疑問に、今度はエリィやランディが首をかしげる。
「どうしてって……」
「そりゃ、縄張り争いだの、意地の張り合いだのってあたりだろ？」
「いや、それだけじゃ普通、本気の潰し合いにはならない」
　ロイドは顔をあげ、続けた。
「利権が絡んでるならともかく、街の不良同士のいざこざだ。念入りに準備してまで、徹底的に潰し合う必要があるとは思えない」
　縄張り争いや意地の張り合いは、不良グループにとっては日常茶飯事であり、そこまでヒートアップすることにはならない。
　そのロイドの考えにいたったエリィたちは、みな目を見開いた。
「……驚きました」
「ええ、私も」
「ふーん、なるほどねぇ」
　彼らの口ぶりに、それまでの確信が急にしぼんでいくロイド。
「そんなに、変なこと言ったかな？」
「ううん、さすが捜査官の資格を持っているだけはあるなって、そう思ったの」
「いいとこ突いてると思うぜ。それに、見たところ、ヘッド同士、そこまで険悪って雰囲気でもなかったしな」
　エリィとランディが、口々にロイドの視点を褒める。ふたりはロイドとつきあいはじめてまだ日が浅かったが、彼が時折見せる視点の多様さと鋭さは、かなりのものだと感じていた。
　ふたりに自分の考えが認められ、わずかに顔をほころばせるロイド。
「……多分、理由があるのではないかと。当事者以外は知らない、本気で争うだけの、何かが」
　ティオも、発言によってロイドの考えを支持する。
　みなの向いている方向がひとつになった、ロイドはそう確信した。
「だったら……やるべきことはひとつだろう？」
「だな」
　ランディがうなずき、エリィとティオも後に続く。
「これより特務支援課は、サーベルバイパーとテスタメンツの抗争を止めるべく、捜査を開始する——！」

　その日の夜。
　ロイドたち特務支援課は、行政区にある警察本部ではなく、クロスベル市街の中央広場横にあるビルにその居を構えている。
　これは、依頼や事件で出動する際の即時応答性を高めると同時に、より市民に近いことを印象づけるためのアピールの意味もあった。
　ビルの一階はクロスベル警察分室・特務支援課。二階と三階が、ロイドたちの寮となっている。
　その寮の一室に、ロイドは戻ってきていた。

扉を開け、着の身着のままで、ベッドに倒れ込む。洋服がしわになるのは嫌だったが、それ以上に身体が休息を欲していた。

「うあー……」

声にならないうめき声を出して、ひと息つく。

ロイドは警察学校で鍛えているので、身体にはある程度の自信はあったが、特務課の仕事は問題の調停役や、一筋縄ではいかない事件など、肉体ではなく精神的に疲労するものも多い。しかも本人の性格と若さ故に、それらの問題を真正面から受け止めてしまうので、より疲れてしまうのだった。

「着替えなきゃ……それに、エニグマ（携帯端末）の結晶回路（クオーツ）のメンテナンスもしないと……」

第五世代戦術オーブメント、通称ＥＮＩＧＭＡ（エニグマ）。携帯できるサイズと重量の戦術オーブメントで、通信機能なども搭載している。この街に張り巡らされつつある導力ネットワークと共に、なくてはならないものとなりつつある。

いざという時に使えなくては困るので、日々のメンテナンスを欠かさないようにしていた。

寝たがる身体を無理矢理ベッドから引きはがし、机に向かってのそのそと歩く。ポケットから取り出したエニグマを机の上に置くと、ストラップとしてつけている、兄の形見のネームタグが目に飛び込んできた。

ネームタグには、深い刀傷が一本、斜めに入っている。死の間際につけられたものだろうか。

「………」

そのまま視線を、上に滑らせる。壁に貼りつけたコルクボード、その真ん中に貼られている写真を見つめた。

そこには、兄ガイとその恋人セシル、そして少年の頃のロイドが写っていた。

ロイドの運命

兄が死んだ。

最初に言われた時は、何を言っているのか理解するのにしばらくかかった。

兄貴が死んだ……？

ロイドの兄ガイは、クロスベル警察の捜査官だった。エリート集団と言われる捜査一課に属し、多くの事件で手柄をあげ、さらなる活躍を期待されていた。

しかし、とある事件の捜査中に、何者かに襲われて、そのまま帰らぬ人となった。

危険な仕事だとは知っていたが、ロイドは兄が死ぬということを、まったく想像だにしていなかった。

ロイドの混乱を余所に、葬儀の手続きは慌ただしく進んでいた。

しかし、ロイドにはそれがどこか現実離れした出来事にしか感じられなかった。

今すぐにでも、

「いやぁ、悪い悪い」

などと言って、兄が帰ってくるのではないか。そう思っていた。

しかし、何度か挨拶したことのある、兄の友人という警察の人がやってきて、涙混じりにおくやみの言葉を述べたとき、これが本当のことなのだと、うっすらと理解した。

セシル姉（ねえ）を守らなきゃ。

次にロイドが考えたことは、それだった。

兄の恋人で、誰よりも兄を好きだった人。

彼女は今、とても悲しんでいるはずだ。現実感の伴わない自分よりも、ずっと。

だとしたら、俺が支えてあげなくちゃ。

兄とセシルと、いつも三人一緒だった。兄がいない今、自分が支えなくては。いや、自分以外に支えられる人間などいない、そう思った。

そこに、セシルへのほのかな愛慕があったことに、少年であったロイドは気づかなかった。

葬儀の日は、今にも降り出しそうな曇天だった。

喪服に身を包んだ大人たちが、うつむいて祈りを捧げている。ガイが埋葬された墓の前には、あふれんばかりの人が詰めかけていて、生前の交友関係の広さと人柄を物語るようだった。

まだ若く、前途あふれる死を誰もが悼んでいた。

そんな中、ロイドはセシルの姿を探した。

葬儀は朝から執り行われていたが、ずっと姿が見えなかった。どこかで、泣いてるのかな……だとしたら、俺が行ってあげなくちゃ。そう思い、人混みを縫うように探していた時だった。

「ロイド！」

聞き慣れたセシルの声だった。ロイドはとっさに反応し、その方を向いた。

セシルは見慣れぬ喪服に身を包んでいた。

しかしその表情は――笑顔だった。

あっけにとられたロイドの元に、セシルが駆け寄る。

そこではじめて彼は、セシルの表情の意味に気づいた。

「大丈夫、大丈夫だよ」

目尻に涙を浮かべつつ、いつもの笑顔をなんとか作りながら、セシルは言った。

「ガイの代わりに、私がお姉ちゃんになるから」

その言葉を聞いた瞬間、両肩に鉛を乗せられたかのような重みを感じ、肩を落とした

俺が……俺がセシル姉を支えなくちゃいけないのに！

支えられると思っていた。仮にも自分は男で、セシルはかよわい女性で。だからこそ支えなくちゃと思い上がっていた。

だが現実は、ただ一方的に心配されるだけ。

自分はそれほど弱々しく、頼りない存在なのだろうか？

それを認めたくなくて、でも認めるしかなくて、ロイドはぎゅっと拳を握りしめる。

泣くな、泣くな、泣くな。

心でそう思っていても、身体は、瞳は反発するように涙をためる。

そんな様子を見て、セシルは静かにロイドを抱きしめた。

「大丈夫、大丈夫だよ……」

その声がわずかに震えているのを聴きながら、ロイドは泣いた。ガイを失った喪失感、自分のふがいなさ、身体を通じて伝わるセシルの悲しみ。それらがすべてまぜこぜになり、やがて何故泣いているのかわからなくなっても、泣いた。

それから、数年の時が過ぎた。

クロスベル自治州有数の森林地帯である、ノックス森林地帯。その一画にある窪地に、クロスベル警察学校はある。

このあたりは市街地から離れているため娯楽は少ないが、その分、技能習得のためには最適な場所と言える。

クロスベル警察に勤務するあらゆる警察官は、ここで基礎をたたき込まれる。基礎教養から法律、クロスベルという国家の成り立ち、犯人を捕獲するための格闘術、その他さまざまなものを吸収してはじめて、警察官になる。

クロスベルは急速な経済発展を遂げ、それと比例するように犯罪も凶悪化していく中、警察の役割と負担は日に日に大きくなっている。

しかし、それを担うはずの若者はあまりいないのが現状だった。

警察学校内。『B講義室』と札が下げられた部屋に、明日のクロスベル警察を担う若者たちが集まり、授業を受けていた。

その数は二十名弱。みなクロスベル警察の制服を身につけていたが、階級章にあたる部分に、若葉を模したバッチをつけていた。彼らが警察学校の生徒である証である。

彼らは机を半円状に並べ、ひとりの教官を取り囲むように座っている。

その中に立つのは、同じくクロスベル警察の制服に身を包む、ひとりの初老の男だった。名をジェフという。顔には年相応のしわが刻まれ、頭部はだいぶ寂しくなってきているが、その眼光の力強さは、年齢を感じさせないものがあった。

ジェフはこの警察学校の教官のひとりであり、今は彼の講義による『模擬捜査会議』の真っ最中だった。

模擬捜査会議とは、実際にクロスベル警察で行われているような形式で、情報を提示され、そこからどのような捜査方針をとるべきか判断したり、犯人を推論したりする、実践的な授業である。

それと同時に、この警察学校でも、一、二を争う難解な授業として

その名をとどろかせていた。

ジェフ教官は、手元の捜査資料を読み上げながら、部屋の前面に貼られたボードにある、容疑者や被害者の相関関係図を指し示し、説明している。

生徒たちは必死にメモを取っていて、教室内は筆記具を走らせる音と、ジェフ教官の声だけが響いていた。

そのジェフ教官の声が止まる。

「……以上が、今分かっている情報だ」

生徒たちの間に、とまどう空気が流れる。容疑者を特定するには、あまりにも与えられている情報が少なすぎた。

「ではこの場合の捜査方針、分かる人」

生徒たちが顔を見合わせる。当てずっぽうに答えるしかないが、その後のジェフの理知的な反論、というか問い詰めが恐ろしく、なかなか手を上げられない。

その時、スッと手を上げるひとりの青年がいた。ジェフ教官は彼を指差し、答えを促す。

「ロイド・バニングス」

ロイドは、はい、と答え、イスから立ち上がる。一七歳という年齢らしい、キビキビとした動作だ。

「この場合は、まず被害者の家族の線を洗い直します」

教室内が軽くざわめく。それを無視して、ジェフ教官はロイドに問いかける。

「理由は？」

「犯行当時、家族しか知らない情報が多すぎます。それに、家族には事件が起きた時間のアリバイしか取っていません。容疑者とされる男Aと同じように、事件の直後だけでなく、その前後の時間も調査すべきです」

背筋をぴしっと伸ばし、要点をまとめて伝えるロイド。ジェフの前では怖じ気づき、しどろもどろになる生徒もいる中、まったく物怖じしない様子で答えた。

「大事な家族を失った悲しみにくれる人たちに、疑いをかけるようなことをすると？」

眼光するどくジェフ教官は言い放つ。老いてもなお衰えぬ威圧感は、彼が捜査一課のベテラン刑事だったことを語るに十分だった。

ロイドは、その瞳をまっすぐに見つめ返す。

「その悲しみを生み出した犯人を捜すのが、俺たち警察官の仕事です。そのために嫌な役を引き受けるのは、仕方がないことだと思います」

ジェフの目元がふっと緩む。

「正解だ。我々の仕事は家族と一緒に悲しむことではない。強靱な意志と粘り強さで、犯人を追い詰めることだ」

促されて座ったロイドに、隣の席のフランツが小声ではやし立てる。

「さっすがロイド！」

「おだてても何も出ないぞ」

そう言って苦笑するロイド。実際、褒められたところで、得意になることはなかった。

兄貴なら、きっとそう考えて行動するはずだ――

捜査一課にいたこともある兄のガイ。その思考をトレースすれば、自ずと正解は見えてくる。言わば、アンチョコを持っているようなものだ。

「では、今日はここまでにしよう」

ジェフ教官の声で、生徒たちがみな立ち上がる。

「礼！」

ロイドの号令で、頭を下げる。それを見渡し、ジェフは教室を出て行った。

彼が出て行ったと同時に、生徒たちの緊張がほどける。

「はー終わった終わったー！」

「相変わらずジェー様はキッツい課題出すよなぁ」

生徒たちの間でも、ジェフ教官の講義は厳しくて有名だった。しかし、人間として魅力的なジェフ教官を慕う生徒は多く、『爺様』とひっかけた『ジェー様』というあだ名がついていた。

「それにしても、毎回毎回よく答えられるよなぁロイドは」

「しかもだいたいあってるし」

「そうかな？　問題点を指摘されることも結構あるけど」

「いやいや、普通はまず当たらないって」

ジェフの講義では、極端に情報が少ないケースや、逆に情報が多すぎて容疑者を絞りきれないケースが多く、プロの捜査官でも頭を悩ませるような設問で有名だった。警察学校に通っているとはいえど、素人に毛が生えた程度の生徒たちでは、到底太刀打ちできないのも当然である。

「ところでロイド、捜査官試験、受けたんだって？」

フランツの言葉に驚き、どうしてそれを、と口を開きかけたところで、他の生徒たちに取り囲まれてしまった。

「おいマジかよ!?」

「あれって実務経験ないと受けられないんじゃないのか？」

「推薦状があればなんとかなるらしいぜ」

「それなら俺もダメもとで受ければよかったなー」

「お前じゃ空が落っこちて来ても受かんねーよ」

「それよりロイド、どんな感じだったんだよ？　イケそうなのか？」

「いやいやー、さすがのロイドでも無理だろ」

「なぁ、面接とかあったのか？　現役の捜査官が面接するってホントか？」

「ちょ、ちょっと待ってくれ、みんな」

矢継ぎ早に質問を出されて、頭が混乱しそうだった。ロイドはみんなをなだめると、かみ砕くように言った。

「まず、試験を受けたのは本当だ。推薦状を書いてくださった教官がいて」

ひとりが歓声を上げる。他の生徒たちが、静かに、とたしなめ、ロイドに続きをと促した。

「面接はあったけど、現役の捜査官じゃなかった。それはそうだよな、捜査で忙しいんだし」

「なんだよー、それはちょっと肩すかしだな」

「とはいえ、本物の捜査官と面接なんて、それはそれで緊張するしな」

「で、肝心の手応えの方はどうなんだよ？」

フランツに言われ、ロイドは曖昧な笑みを浮かべた。

「正直なところ、分からないよ。やれることはやったけど……それと結果は別さ」

「でも『まるでダメだった』ってワケじゃないんだろ？　なら可能性はあるぜ」

ありがとう、と答えるものの、正直なところロイドは、結果にはまったく期待していなかった。何もかもがトントン拍子に上手く進むとは思っていない。

ただ、今回ダメでも、合格するまで粘り強く受け、絶対に捜査官になる、と堅く心に決めていた。

「ひょっとして……いきなり捜査一課に配属、なんてこともあるんじゃないか？」

捜査一課。クロスベル警察捜査課のひとつで、重要犯罪を専門に扱う、エリート中のエリートである。捜査官を目指す者にとって、一課の名前は特別な響きと重みがあった。

ロイドは、それはないよ、と即答した。

捜査官になるのすら困難なのに、その捜査官の中でも、エリートしかなれない捜査一課に配属されることは、夢のまた夢のように思われた。

だけど、いつかは捜査一課の一員になりたい。そうロイドが考えるのは、兄ガイが殉職するまで所属していた課だからでもあった。

その時、開けっ放しの教室のドアをノックする音が響いた。皆が振り向くと、そこには女性教官のケイトがいた。ロイドのまわりにたむろしていた生徒たちの何人かが歓声を上げる。警察学校では女性教官は少なく、一部の生徒たちからはマドンナ的存在として扱われているのだ。

ちなみに彼女は普段、巡査としてクロスベル市街で働いているのだが、定期的に警察学校にやってきては、臨時教官としてロイドたち生徒を教えている。クロスベル警察と同じく、警察学校もまた人手不足なのだ。

「ロイド君、いる？」

「あ、はい」

ロイドはイスから立ち上がって、ケイトの元へ駆け寄る。

はいこれ、と言って、ケイトは封筒を差し出した。封筒には、クロスベル警察の紋章が印刷されている。公式な文書を入れる際に使うものだった。

「あの……これは？」

「心当たりあるんじゃない？」

なおも首をかしげるロイド。開けてみなさい、と促され、封筒を開けるとそこには、『捜査官認定試験の結果のお知らせ』と書かれた一枚の書類が出てきた。

さらに視線を下にずらしていくと、

『合格』

という文字が目に飛び込んできた。

「おめでとう、ロイド君」

顔を上げると、ケイト教官の笑顔が目に入った。

「実務経験がないままの合格は、数例しかないわ。教官たちも皆、あなたを誇りに思ってる」

ありがとうございます、というロイドの言葉は、フランツをはじめとする友人たちの歓声にかき消されてしまった。

夜の帳(とばり)が下り、皆が寝静まる頃。

ロイドは部屋で、机の灯りひとつを頼りに法令書を読みふけっていた。

警察学校は全寮制で、寮の建物は講義をする建物から徒歩数分のところにある。みっちりと訓練にはげめる環境は理想的ではあるが、生徒たちからは嫌われてもいた。

寮の部屋はふたりで一部屋を使うのだが、同室であるフランツは、既にベッドに潜り込んでいる。

「ロイド～、まだ起きてるのかよ」

「すまない、眠れないか？」

「もう慣れっこだよ……」

そう言って大きなあくびをするフランツ。勉強家のロイドと同室になったのは彼の不幸だが、フランツは大家族で育っていたため、多少明るかったり騒がしくても眠ることができた。

「でもさぁ、なんで来なかったんだよ。お祝いなんだから、おごるって言ったのに」

フランツはとろんとした声で続ける。彼が言っているのは、ロイドの捜査官試験合格にかこつけた祝宴のことだった。

ケイトから合格発表を告げられた後、生徒たちは大騒ぎとなり、さっそくクロスベル市街へ祝杯をあげにくりだそう、ということになった。

だが、当事者であるロイドが市街へ行くことを頑なに拒んだため、一部有志のみで行くこととなったのだ。

「ま、ロイドのお祝いとか言って、ただ単に俺たちが騒ぎたいだけなんだけどさ」

そう言って、ベッドから身を乗り出して笑うフランツ。ロイドはその裏側に、つきあいの悪い自分をフォローしてくれる気遣いを感じ取っていた。

「悪い」

「だからいーって。でもさ、ここにずっといたら、息が詰まらないか？　ロイド、学校入ってから一度もクロスベルに行ってないだろ？」

それは本当のことだった。正確に言うと、兄の死後、叔父の家に引き取られてからは一度も行っていない。

ロイドはあいまいな笑みを浮かべた。

「買い物とかは困っていないし、それに今は勉強が忙しいから」

フランツは、ふーん、と気のない返事をし、そのままあくびをすると、もぞもぞとベッドに潜り込んでしまった。

再び静かになった部屋の中で、ロイドは法令書を見つめる。だが、その目は文字を追っていなかった。

クロスベル、か……。

兄ガイの死後、兄の恋人であったセシル一家の誘いを断り、国外にある叔父の家を頼った。そして十七歳になるのを待ち、すぐに警察学校に入校した。

市街までは、小一時間ほどの距離だ。行こうと思えばいつでも行けた。しかしそれをしなかった。

兄と同じように捜査官になり、一人前になるまでクロスベルには帰らない――そう心に誓っていたからだ。

まったく、子供じゃあるまいし。

そう思い、思わずふっと顔を緩めた。が、その表情にすぐに影が落ちる。

――子供なのかもしれないな、俺はまだ。

ロイドは机の引き出しを開け、今日もらった合格通知を取りだした。『合格』の文字をじっと見つめる。

捜査官試験に合格すれば、一人前になれると思ってた。けど……今の自分は、果たして一人前と言えるのだろうか？

自問しても、答えは出ない。

机の前の壁に貼りつけてある、写真を見た。そこには、三年前に撮った写真が貼ってあった。セシルと、ロイドと、ガイの姿がある。

「……兄貴」

灯りひとつの薄暗い部屋の中で、ロイドは写真に声をかけた。

「追いかければ追いかけるほど、兄貴の背中が遠くなっていく気がするよ」

ロイドの声に答えるものは、誰もいなかった。

月日が過ぎ去るのはあっという間だった。

捜査官試験合格の報に喜ぶ間もないまま、ロイドは警察学校のカリキュラムをこなしていった。

そして気づけば、すべての訓練課程は修了し、警察学校を卒業する日となった。

正確に言うと『警察官となるための訓練課程の修了』なのだが、みな『卒業』という言葉が通りがよいのでそちらを使っていた。

体育館兼講堂で、簡単な式が執り行われた。いわゆる卒業式である。

教官たちが並び、自分が指導し、しごいてきた生徒たちを見守る。入ってきた当初は幼さを残した顔つきも、今ではきりりと引き締まっていて、成長を感じさせた。

教官の何人かは、うっすらと目に光るものをためていた。

式が終わった後。大半の生徒が寮に戻り、学校は静けさに満ちていた。

そんな中、ロイドは歩き、教官室の扉の前に立った。

軽く息を吸い込み、ノックをする。

「失礼します」

そう言って扉を開けた。
　座っていたイスを回し、ジェフ教官が、おう、と答える。
教官室は学校で言うところの職員室にあたる場所で、各教官はそれぞれ机を割り当てられている。
　ジェフは、並べられた机の奥、窓際の日当たりのよい場所に陣取っていた。
　そこまで歩き、彼の前で止まる。
　ジェフはイスに座ったまま、教え子の晴れ姿を上から下までゆっくりと見た後、言った。
「ロイド・バニングス。卒業おめでとう」
「ありがとうございます、ジェフ教官。教官には、いろいろお世話になりっぱなしで、なんとお礼を言っていいものか」
　ロイドの言葉に嘘はなかった。兄のような立派な捜査官になりたい、というロイドにとって、捜査一課たたき上げの捜査官であったジェフの言葉・考え方は、まさに生きた教科書だったからだ。
「捜査官試験の推薦状を書いてくださったのもジェフ教官でした。教官の推薦をいただけなければ、試験を受けることすら許されなかったとお聞きしています」
「買いかぶりすぎだ」
　軽く手を振って否定するジェフ。しかし、ロイドの言うことは事実だった。
　捜査官試験を受けるためには、捜査官資格を持つ上司の推薦状が必要となる。
　本来なら、警察官となった後で現場で働き、その活躍や能力が認められて、はじめて推薦状を書いてもらえるものだ。
　いわばロイドは、特例で受けることが許された。それは、ジェフの昔の肩書きと、その時に培った警察内部のコネクションが無ければ不可能だっただろう。
「それから……退任されるとのことで、残念です」
「定年だからな。これからは、のんびりと余生を過ごすさ」
　ロイドたちと時を同じくして、ジェフもこの警察学校を去ることになっていた。
「息子夫婦が、一緒に暮らさないかと言ってくれてな。クロスベルを去るのは少し寂しいが、孫と過ごせるのならそれも悪くない」
　そう言って目を細める。
　数多くの犯罪者と、出来の悪い生徒たちを震え上がらせてきたジェフも、孫には勝てないということか、とロイドは内心で微笑んだ。
「いいおじいちゃんになりそうだ、とか思っていたのか？」
「い、いえ、そんな」
　ズバリ言い当てられて、ヒヤリとする。このまま話を続けるのはまずいと判断し、話題を変えることにした。
「ところで教官、今日は何の用事でしょう？」
　ロイドはここに、別れの挨拶をしに来たわけではない。もちろん、式の後にちゃんと挨拶をするつもりでいたが、先に声をかけたのは、ジェフの方だったのだ。
　彼はロイドを見つめ、軽くお茶でも誘うかのような口調で切り出した。

「最後に一問、君に解いてもらいたい問題があってな」
「え……」
「模擬捜査会議だ」
　ジェフのひと言で、空気が変わったようにロイドは感じた。ただ別れを言うために呼んだのではなく、最後の講義を受けさせるために自分は呼ばれた、そう理解した。
「どうかね？」
「ぜひ、お願いします」
　ロイドは間髪入れず答える。ジェフからは多くのことを学んだが、まだまだ学び足りないと思っていた。最後に自分にだけ、講義をしてくれる。しかも、彼の最後の生徒として。その好意を断る理由はどこにもなかった。
「よろしい。では、最後の模擬捜査会議をはじめる」
　ジェフ教官は言い、目を閉じた。講義をするときの、彼の癖だった。この癖を見るのも最後か、という感傷が一瞬ロイドの心をよぎったが、すぐに集中し直した。ジェフ教官の最後の難題を、絶対に解いてやろう、という思いからだった。
　しかし、その意気込みは、肩すかしを食らった。
「この事件では、容疑者の目星は既についている」
　それでは捜査をする意味がない。そう思った矢先に、ロイドが思いもしなかった言葉が飛んできた。
「しかしその犯人は、帝国の有力者であることが分かっている」
　ジェフ教官は事件の概要を述べた。中身はよくある詐欺事件だったが、被害者はクロスベルの小さな商店の店主、容疑者は帝国から派遣されている駐在武官、というものだった。
「複数人の証言もあり、立件は容易だ。だが、もし立件した場合、帝国派の議員から捜査への横やりが入る可能性は非常に高い。さらに、駐在武官というのも問題だ。帝国軍そのものへの敵対行動と取られ、ベルガード門のあたりに緊張が走ることは避けられないだろう」
「ですが……もしここで立件しなくては、その……」
　ロイドの歯切れの悪い言葉を、ジェフはぴしゃりと叱る。
「ロイド・バニングス、言うべきことは、ちゃんと言いたまえ」
「はい。ここで立件しなくては、警察は弱腰、と市民に取られます。クロスベル市内では、警察に対する不信感が根強くあります。最悪、遊撃士協会に駆け込まれ、彼らが調停に乗り出してくることでしょう。そうなれば、ますます信用が無くなり、今後の捜査にも支障を来すと思われます」
　警察学校で、警察に対する批判をする。ロイドにとっては冷や汗ものの状況だったが、ジェフは意に介さず続けた。
「その通りだ。……で、君ならどうする？」
　それは、と口に出して、ロイドは固まってしまった。
　容疑者がほぼ確定している状況なら、立件して捕まえるのは当然だ。……だが、これは多分に政治的な問題をはらんでいる。一捜査官が判断すべき問題ではないのでは……いや、そうじゃない。現に犯罪の被害に遭い、困っている人がいるんだ。それを助けないで、なんのための警察だ。
　ロイドは頭の中で議論を続ける。しかし、答えは出そうにない。

兄貴ならどう考える？　自然と、いつもの思考パターンに行き着く。しかし今回は、すぐに答えは出てこなかった。
兄貴なら、確実に犯人を追いかける……いや、捕まえたところで、外交官特権などを使われて確実に逃げられる相手を捕まえるだろうか？　他の容疑で立件する？　……いや、それも無理だし、この場合は逃げられる点に変わりはない。ロイドの思考は、堂々巡りに陥っていた。
いつもなら、イメージの中で活き活きと動き、事件解決への糸口を見つけるガイの姿。しかし、今のロイドには、まるでイメージができなかった。
目の前には、ロイドをじっと見つめるジェフ教官の姿があった。急くことをせず、じっと待つ。捜査官時代の凄まじい忍耐力が垣間見えるようだった。
どれほどの時間が経っただろう。あるいは数十秒だったかもしれないし、数分だったかもしれない。しかし、ロイドにとっては長い長い時間だった。
「――分かりません」
あきらめたように、かぶりを振って答えるロイド。口にすると、みじめな気持ちが胸に広がった。
最後の難題を解き、晴れやかな気持ちで卒業したかったが、そのもくろみは見事に打ち砕かれた。
敬愛する教官にして、偉大なる捜査官の先輩。その彼に見込まれ、捜査官のスタートラインに立った気でいた。
とんだ思い上がりだ。
そう思い、拳をぎゅっと握りしめる。
そんなロイドの表情をじっと見つめ、ジェフは言った。
「それでいい」
「え……」
驚いて、ジェフの顔を見るロイド。
「それでいい」
同じ言葉を繰り返してから、ジェフは窓の外を見やった。
「クロスベルは、難しい街だ」
ロイドに語りかけていながら、ひとりごとのようにも聞こえる調子で、ジェフは続けた。
「急速に経済的繁栄は遂げたが、それと比するように犯罪数も増加の一途をたどっている。しかも、帝国と共和国に挟まれた立地から、双方の国の干渉も多い。政治・経済の両方で、だ」
ジェフは、卓上に置かれているエニグマ（携帯端末）に目をやった。それには、クロスベル警察の紋章が描かれている。
「警察は、捜査官は常に、難しい選択肢を迫られる。容疑者は悪で、それを捕まえればすべて丸く収まる……という事件ばかりではない」
そこまで言うと、イスをまわし、ロイドを見つめる。そこには、答えを出せなかったことに対する怒りも、出来の悪い生徒への哀れみもなかった。
「君は性急に答えを出さなかったな」
そこにはただ、自分の意志を託す後輩へ向けた、真摯なまなざしだけがあった。

「申し訳ありません」
「責めているわけではない。それが君の選択なのだろう？」
「いえ……優柔不断なだけです。捜査官としては、恥ずべき事だと思っています」
ジェフは眼を細め、そうか、とだけ言った。
内心で彼は、ロイドは優柔不断なのではなく、思慮深いのだと捉えていた。早急な答えは、事態を悪化させることも多い。特に若さは、分かりやすく手っ取り早い答えを求めがちだ。
若くしてそれだけ多くの見方、視点を持つのは希有なことで、それは兄であるガイの影響がとても大きいのだろう、とジェフは考えていた。
行動力と大胆さがガイの持ち味だとすると、ロイドは慎重さと視点の多様さが持ち味になる。それは、兄にはない、彼にしか持ち得ない長所なのだが、今は兄の背中ばかりに目が向いていて、自分の良さに気づけていない。
とはいえ、自信を持つためには、多くの経験が不可欠である。いま言っても、仕方ないことだろう。
内心でそう結論づけたジェフは、話題を変えることにした。
「ちなみに、だ。私はこの事件……いや、問題を、ある人物に問うたことがある。君の兄だ」
ロイドの目が軽く見開かれる。
「どんな答えだか、聞きたいかね？」
「ぜひに」
いつも以上に力を込めて、ロイドはうなずいた。
自分が想像もつかないようなすごい答えが出てくるに違いない。ロイドはそう考えた。
その期待に満ちた顔を見て、ジェフは顔をほころばせて言った。
「君と同じ『分かりません』だったよ」
「え……」
「といっても、その後に続けて『その時になったら、身体が勝手に動くと思います。それに任せます』と言ったがね」
そう言って、クックック、と笑った。
「それは……」
肩の力ががっくりと抜けたロイドを見て、微笑むジェフ。
「がっかりしたかね？」
「いえ――なんとも、兄らしいと思いました」
教官室に、珍しくジェフの大きな笑い声が響き渡った。
それから、少し雑談をし、お茶を出そうとするジェフを制して、ロイドは帰る旨を告げた。
「それでは、そろそろ失礼します。改めて、お礼を言わせてください。本当に、ありがとうございました」
ジェフはイスから立ち上がりながら言った。
「礼などいいと言っただろう。だが……もしお礼をしてくれる気があるなら、一日でも早く立派な捜査官となり、ひとりでも多くの人を助けてあげてくれ」
「はい！」
自然と背筋が伸び、声が大きくなった。

ジェフが差し出した手を、しっかりと握り返す。
「さっきの答えを、いつか聞かせてくれ。今のクロスベルで仕事をした君が、どんな答えを出すのか、興味がある」
必ず、とロイドはうなずく。
こんなすばらしい師に巡り会えた自分は幸せだ。
ロイドは心の底からそう思った。

教官室を出て行くロイドを見送ってしばらく後。
ジェフは卓上にあるエニグマを取り上げ、手早く番号を入力した。
クロスベル市内に張り巡らされつつある導力ネットワークが、ここにも試験的に導入されているのだ。
何度かのコールの後、相手が出た。
「……あぁ、私だ。例の彼だが『分からない』と答えた。……そうか、お前のお眼鏡にかなったか」
イスの背もたれに身体を預け、天井を見やるジェフ。
「で、どうする？　……そうか、うむ、そうしよう。いやいや、一課の方にはダドリーを以前推薦した。しばらくは送り込まなくてもいいだろう。……それに、かわいい教え子の頼みとあれば、聞かないわけにはいかないからな」
電話口で相手が何か反論をしたようだが、ジェフは鷹揚に遮って続ける。
「伝説の脱走と無断外泊で、ここを追放処分になりかかった頃が懐かしいな、えぇ？」
相手が沈黙し、ジェフは愉快そうに微笑む。
「ま、切れ者すぎて冷や飯食らいの警部殿も、私にとっては、かわいい教え子ということだ」
はぁ、と向こうからのため息を聞いて、またもくっくっとノドを鳴らして笑った。
「では、ロイド君は特務支援課配属ということで。……次はお前が、みっちり鍛えてやってくれ。頼むぞ、セルゲイ・ロウ」
導力通信を切り、エニグマを置く。そのままジェフは、窓の外を見やった。
薄曇りの空からわずかに晴れ間が差し、陽光が若木に降り注ぐ。寒さの中にも、萌芽を感じさせる光景だった。

導力列車がベルを鳴らし、レールの上を駆け抜けて行く。
共和国からクロスベルへと向かうその車中に、ロイドはいた。
先ほどホームで、世話になった叔父夫婦に別れを告げ、列車に乗り込んだところである。
レールのつなぎ目が作り出す、ガタンゴトンという定期的な音に眠気を誘われる。そんな頭を振り、胸元から一通の封筒を取り出し、その中にある辞令に再び目を通した。
『ロイド・バニングス捜査官
クロスベル警察・特務支援課への配属を命ずる。』

『捜査官』のところに何度も目を通して、ようやく辞令を封筒にしまった。

ようやく、ここまで来た。
車窓を流れる景色を見つめながら、ロイドは感慨に浸っていた。
一人前になるまで、クロスベルには戻らないと誓っていた。そして今日、兄と同じ捜査官として、クロスベルへ赴任する。ロイドにとって、ひとつの大きな区切りであった。
でも、これはまだはじまりに過ぎない。ようやくスタートラインに立てたんだ。
我知らず、ぎゅっと拳を握る。そのことに自分で気づき、苦笑して、その拳をほどいた。
堅くなりすぎるのもいけない。少し眠っておこう。そう考えた瞬間、急に眠気が襲ってきた。あくびをひとつかみ殺す。
昨日はさすがに興奮して、ほとんど眠れなかったのだ。
瞳を閉じ、背もたれに身を預けると、次の瞬間には眠りに落ちていた。

ひとりの青年の希望と不安を乗せ、列車はひた走る。
彼はまだ知らない。このレールの行き着いた先、クロスベルで待ち受ける運命を。
それは彼だけでなく、多くの仲間と敵を巻き込み、クロスベルの歴史に名を残すような大事件であった。

月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.01

発行人	吉田隆
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 田中一寿
ライティング	宮崎洋平
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社

Copyright	©1996-2011 Nihon Falcom Corp. All rights reserved. ©2011 FIELD-Y ©TARAHI RAKUJI 2011 ©DAISUKE ARAKUBO 2011 ©DAISUKE TAZAWA , MATSURYU 2011

次号（vol.2）は
2月25日発売予定！